BEAT PLANET MUSIC

Software Manual

ここは、音楽のある星。
音の流れをクルーズ。
新しい音の遊び。

ここは、音楽のある星。
感じるままにサンプリング。
新しい音の創造。

ここは音楽のある星。
ビートプラネットミュージック。
新しい音のカタチ。

お問い合わせ：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

ご注意：BEAT PLANET MUSICに収録されているすべての音源や楽曲は、個人的に楽しむ場合を除き、無断で使用することはできません。
BEAT PLANET MUSICに収録されている音源や楽曲を利用した作品を発表される場合は、事前に上記インフォメーションセンターにご連絡下さい。

For Japan Only

SCPS 18013

The World of BPM

For Beginners

BPM-OS Reference

Appendix

BPM Software Manual

04 to 07

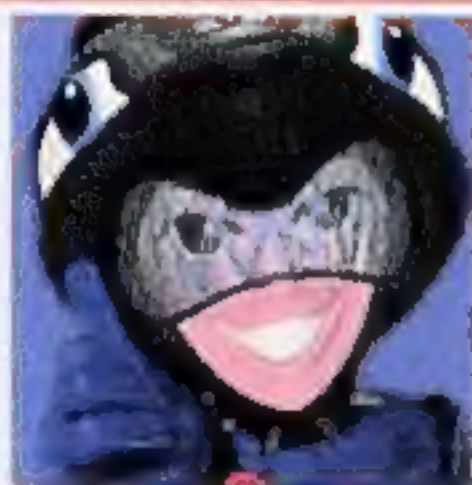
the world of BPM

BPMの世界

BEAT PLANET MUSIC

BPMの世界

BPMとは、音楽をテーマにした巨大ネットワークです。各都市の住人は、ターミナルと呼ばれる中継施設へアクセスし、世界中を旅することができます。

London
Dogstar

Moscow
Beeline

Istanbul
Dex

Moscow
London
Istanbul
Tokyo
Nairobi
Sydney

TERMINAL MASTER

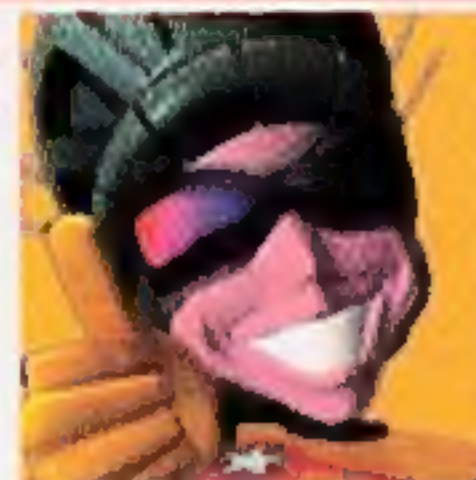
THE WORLD OF BPM

Terminal

ターミナル

BPMには、9個のターミナルがあり、それぞれをターミナルマスターが管理しています。ターミナルマスターは、全ユーザーから選ばれた、音楽とネットワークのエキスパートです。

Tokyo
Hi-Fi

New York
Smoothie

Sydney
Bucky

Rio
Sparkle

Nairobi
Lofty

Kingston
Souljah

BPMの世界

パイロット

BPMにログインし、世界を旅するユーザーをパイロットと呼びます。パイロットは、経験に応じてネットワークパイロットとプラネットマスターの2クラスに分類されます。ネットワークパイロットとしてすべてのターミナルを周遊するとプラネットマスターとなり、BPMの全機能を使えるようになります。

サウンドウェイ

ターミナル内やターミナル間には、サウンドウェイと呼ばれる音楽データの通り道があります。サウンドウェイにある6本のトラックは、6個のパターンに対応しています。サウンドウェイを通りながら音楽を演奏することをクルーズと呼びます。

トライアル〜ソング〜パターン

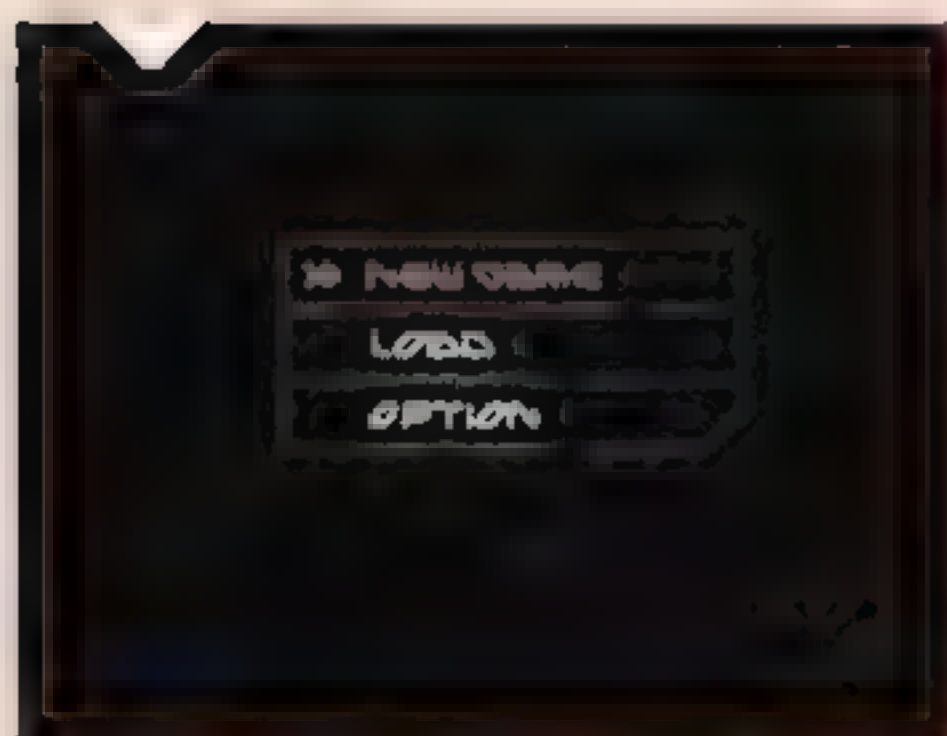
トライアルとは、サウンドウェイを使ったクルーズテストです。ひとつのトライアルは、いくつかの曲――ソングで構成されています。ひとつのソングは、6個のパターンで構成されています。

THE WORLD OF BPM

for beginners

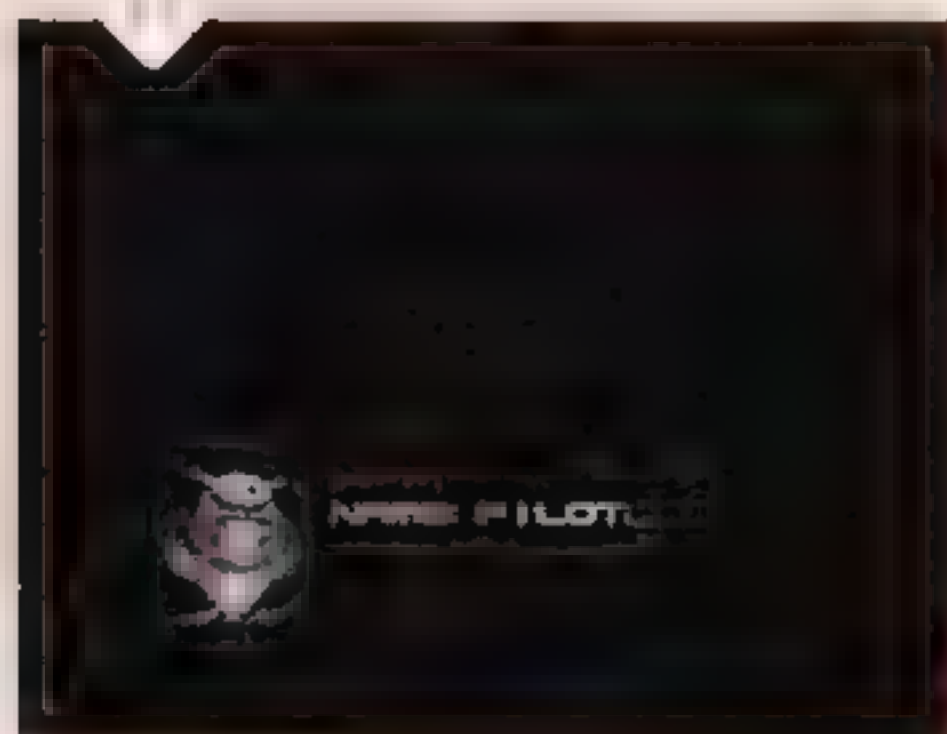
ゲームの始めかた

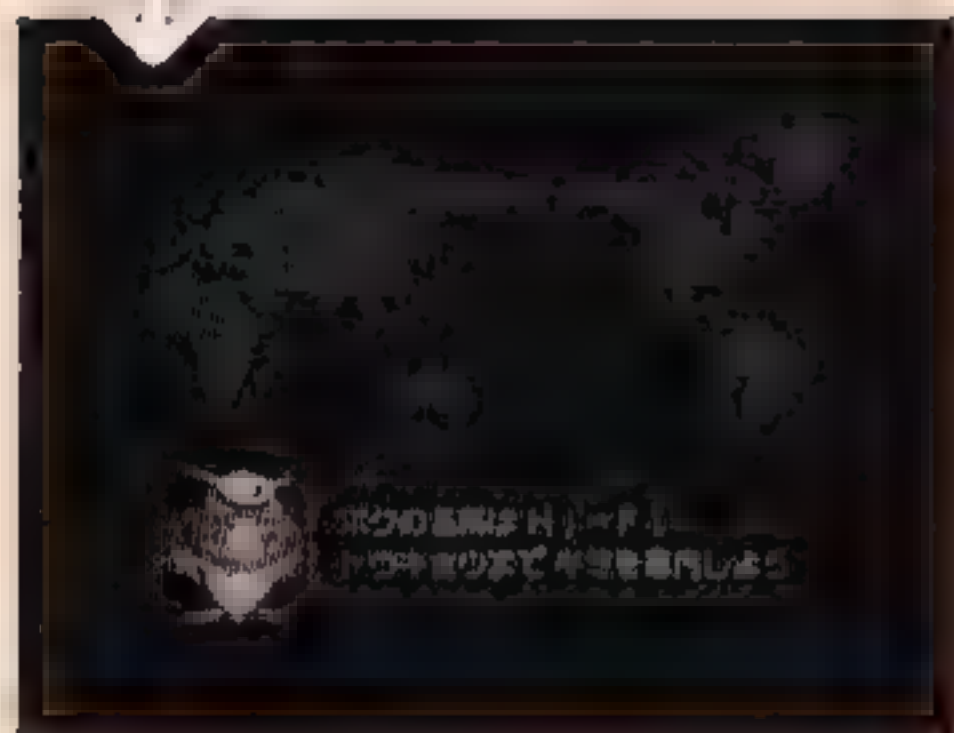
タイトル画面

BPMを起動すると、オープニングムービー再生後、タイトル画面が表示されます。

メインメニュー

タイトル画面で◉ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。方向キーで項目を選び、◉ボタンで決定してください。

▼メインメニュー

NEW GAME	[illegible]	
LOAD	[illegible]	
OPTION	[illegible]	
	VIBRATION	[illegible]
	[illegible]AY	[illegible]

ネームエントリー

メインメニューから［NEW GAME］を選択すると、トウキョウターミナルのターミナルマスター Hi-Fi がユーザーを案内します。まずは、ユーザー名を入力してください。方向キー上下で文字変更、左右でカーソル移動となります。◉ボタンを押すと、入力終了です。

イントロダクション

ユーザー名を入力すると、Hi-FiがBPMやサウンドウェイについて説明します。説明中に◎ボタンを押すと、メッセージを早送りできます。

練習トライアル

サウンドウェイの説明が終わると、練習トライアルをクルーズすることになります。ゲームオーバーは無いので、いろいろな操作を試してみるのもいいかもしれません。

ターミナルメニュー

練習トライアルをクルーズし終わると、トウキョウターミナルに到着します。ターミナルでは、ターミナルメニューが表示されます。

▼ターミナルメニュー

LOCAL NETWORK	ターミナル内のローカルトライアル
GLOBAL NETWORK	ほかのターミナルへ向かうグローバルトライアル(LOCAL NETWORKクリア後)
BPM-OS	セーブ/ロードや各種エディター(→P.22)
CHANGE TERMINAL	ほかのターミナルへ移動(プラネットマスター以降)

トライアル

ローカルトライアル

ターミナルメニューから[LOCAL NETWORK]を選択すると、ターミナル内にあるふたつのローカルトライアルをクルーズできます。クルーズしたいトライアルを選択してください。クリア済みのトライアルも選択できます。

グローバルトライアル

ふたつのローカルトライアルをクリアすると、ターミナルメニューの[GLOBAL NETWORK]にアクセスし、グローバルトライアルをクルーズできるようになります。
グローバルトライアルをクリアすると、次のターミナルに到着し、ターミナルメニューが表示されます。同じようにローカルトライアルをクリアして、次のターミナルを目指してください。

トライアルデータ

トライアル選択時のウインドウや、トライアル開始直後のトライアル画面には、トライアルデータが表示されます。

▼トライアルデータ

AREA	トライアルのある地域
DIFFICULTY	難易度
STATUS	クリア状況
CLEAR RATE	クリア条件(達成率)

トライアルの流れ

トラックを流れるパケットにマーカーを合わせて、パケットとマーカーがぶつかる直前に◎ボタンを押すと、パケットの中からノーツがリリースされます。リリースされるノーツの数は、パケットによって異なります。パケットをヒットするタイミングによって、リリースされるノーツの色が決まります。

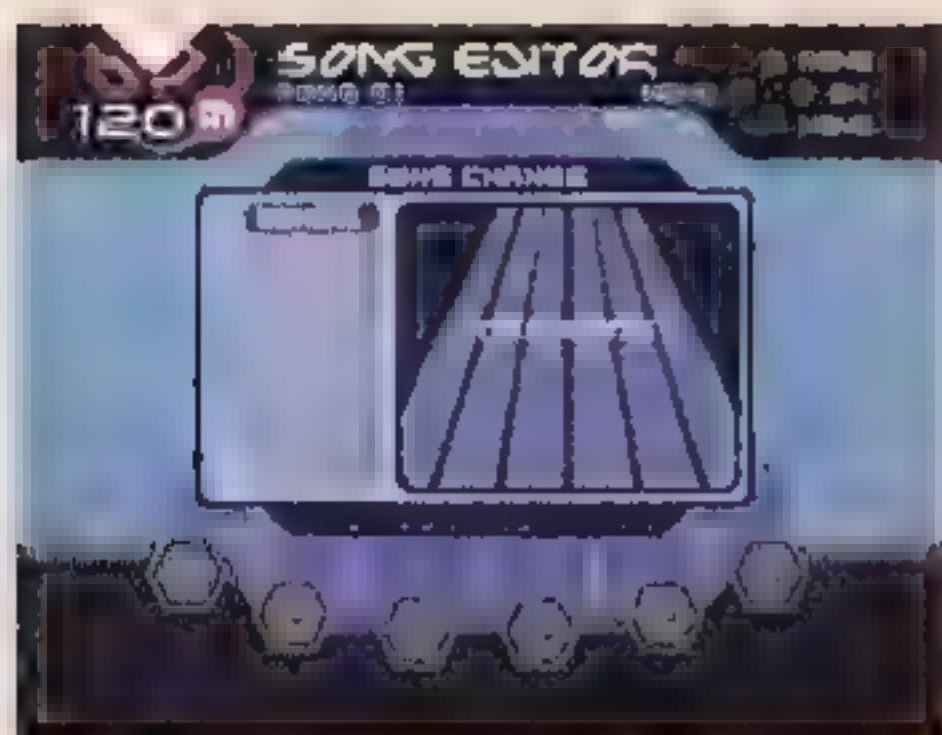
▼ノーツの色

早い　● ジャスト　● 遅い　● ヒットしなかった

トラック上のノーツをマーカーでキャッチすると、対応する音が鳴ります。ノーツをキャッチするときは、ボタンを押す必要はありません。よりジャストに近いタイミングでマーカーをキャッチすると、達成率が上がります。

すべてのパターンがトラックに流れるとソングが終了し、次のソングが始まります。ソングが変わると画面下に現在までの達成率が表示され、LOST PACKETが0に戻ります。
すべてのソングが終わるかLOST PACKETが5になると、トライアル終了です。すべてのソングをクルーズし、CLEAR RATE以上の達成率を記録しているとクリアとなります。もう一度クルーズするときは[RETRY]、ターミナルに戻るときは[EXIT]を選択してください。

BPM-OSメニュー

ターミナルメニューから[BPM-OS]を選択すると、BPM-OSメニューが表示されます。オリジナルソングを編集するには、BPM-OSメニューから[SONG EDITOR]を選択し、ソングエディターを起動します。

ソングライブラリ

ソングエディターが起動すると、オリジナルソングを管理するソングライブラリが開きます。L1ボタンとL2ボタンで編集したいソングを選び、◎ボタンで決定してください。

SONG LENGTH

新しいソングを選択したときは、SONG LENGTH──曲の長さを決めます。方向キー左右で長さを選択し、◎ボタンで決定してください。長さは小節単位です。ここで決めた長さでソングがループし、繰り返し演奏されます。

パターンメニュー
画面下に表示されているパターンにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、パターンメニューが表示されます。パターンを変更するには、パターンメニューから[CHANGE]を選択してください。ブランクパターンの場合は、◎ボタンを押すとすぐにパターンチェンジになります。

パターンチェンジ
パターンメニューから [CHANGE] を選択すると、パターンを管理するパターンライブラリが開きます。L1 ボタンと L2 ボタンでターミナル、方向キーでパターンを選び、◎ボタンで決定してください。アクセスしたことの無いターミナルのパターンは選択できません。△ボタンを押しているあいだ、カーソル位置のパターンが再生されます。✕ボタンを押すと、パターンライブラリを閉じます。

ソングエディター終了
ソングエディターを終了するには、何もメニューが表示されていない状態でSELECTボタンを押してコマンドメニューを開き、[EXIT]を選択してください。ソングエディターを終了すると、BPM-OSメニューに戻ります。

トライアルエディット

BPM-OSメニュー

ターミナルメニューから[BPM-OS]を選択すると、BPM-OSメニューが表示されます。オリジナルトライアルを編集するには、BPM-OSメニューから[TRIAL EDITOR]を選択し、トライアルエディターを起動します。完成したオリジナルソングがひとつも無いと、トライアルエディターを起動できません。

TRIAL NAME

まずは、トライアルの名前を入力します。方向キー上下で文字変更、左右でカーソル移動となります。入力中に✕ボタンを押すと、トライアルエディターを中止してBPM-OSメニューに戻ります。◎ボタンを押すと、入力終了です。名前を入力すると、SONG SETTINGに進みます。

SONG SETTING～SONG

トライアルに使用するソングを選択します。トライアルに使用できるソングは、ソングライブラリにある完成したソングのみです。ソングを選択後、方向キー下を押すと、TRACK ORDERに移ります。これ以上ソングを設定する必要が無ければ[NOTHING]を選択したまま方向キー下を押して、[OK]で◎ボタンを押してください。[NOTHING]を選択すると、DIFFICULTYに進みます。

SONG SETTING～TRACK ORDER

TRACK ORDERでは、トライアル中にパケットを流すトラックの順序を設定します。方向キー左右でトラックを選び、◉ボタンを押すと順序を設定します。設定した順序を取り消すときは、✖ボタンを押してください。[-]のままのトラックは、パイロットにプレイさせずに、最初から再生されます。方向キー下を押して[OK]にカーソルを合わせ、◉ボタンを押すと現在のソングの設定を終了します。

DIFFICULTY

方向キー左右で、トライアルの難易度を選択します。難易度によって、CLEAR RATING──クリアに必要な達成率が変化します。◉ボタンを押すと、TERMINAL の設定に進みます。

TERMINAL

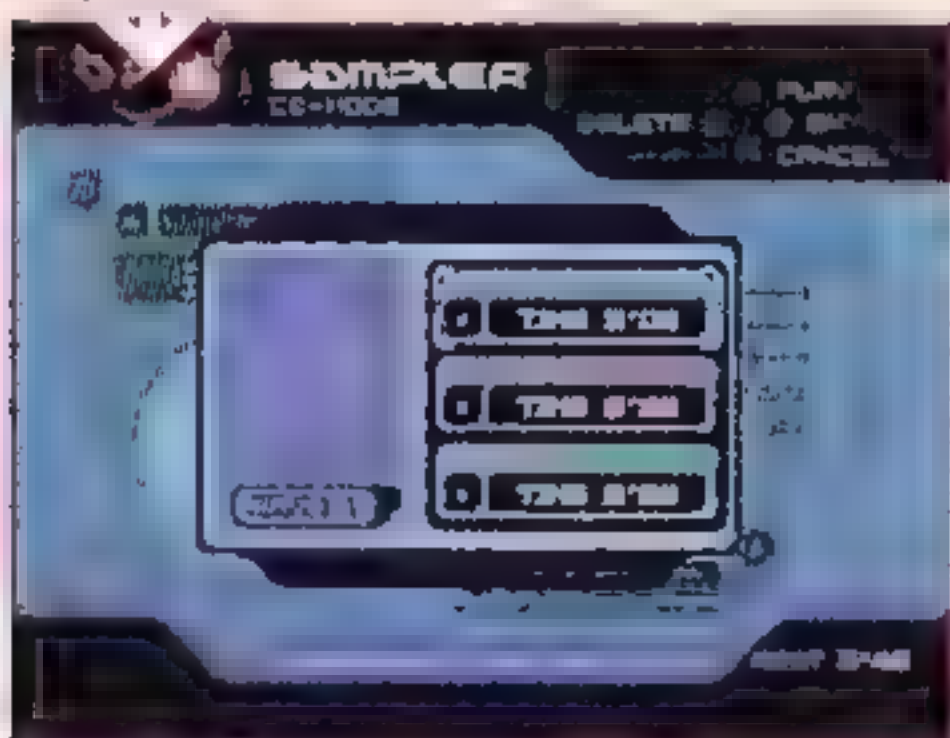
方向キー左右で、トライアルの目的地を設定します。現在いるターミナルを目的地にすることはできません。◉ボタンを押すと、トライアルが完成し、ターミナルメニューの[GLOBAL NETWORK]に登録されます。

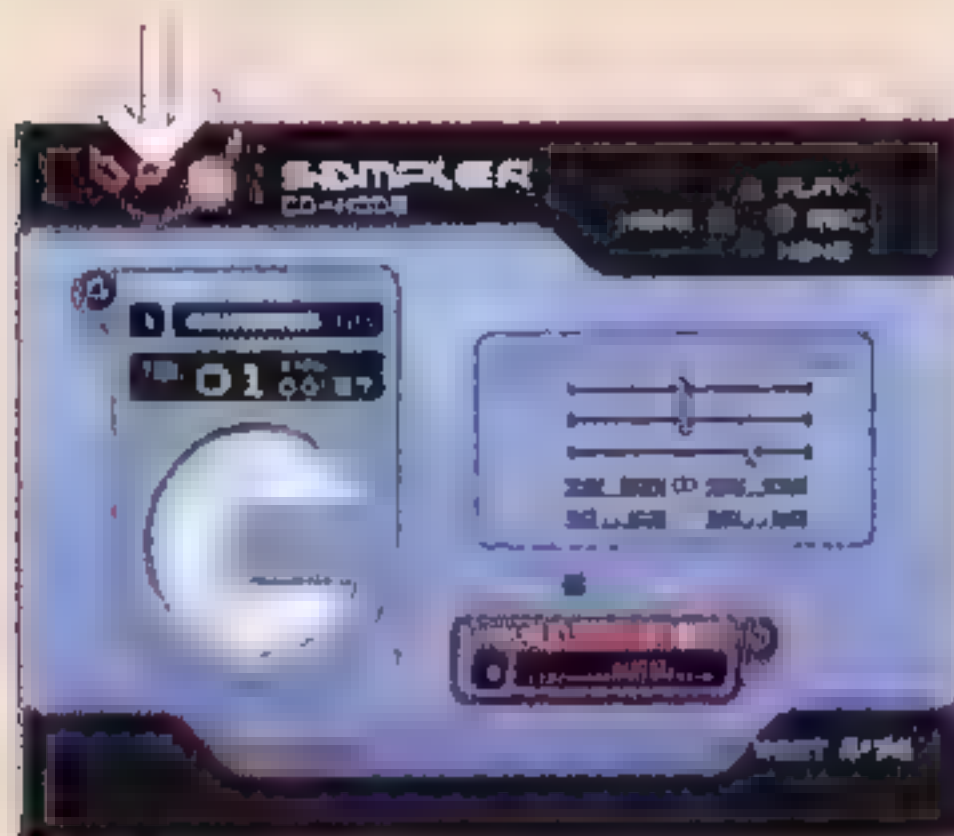
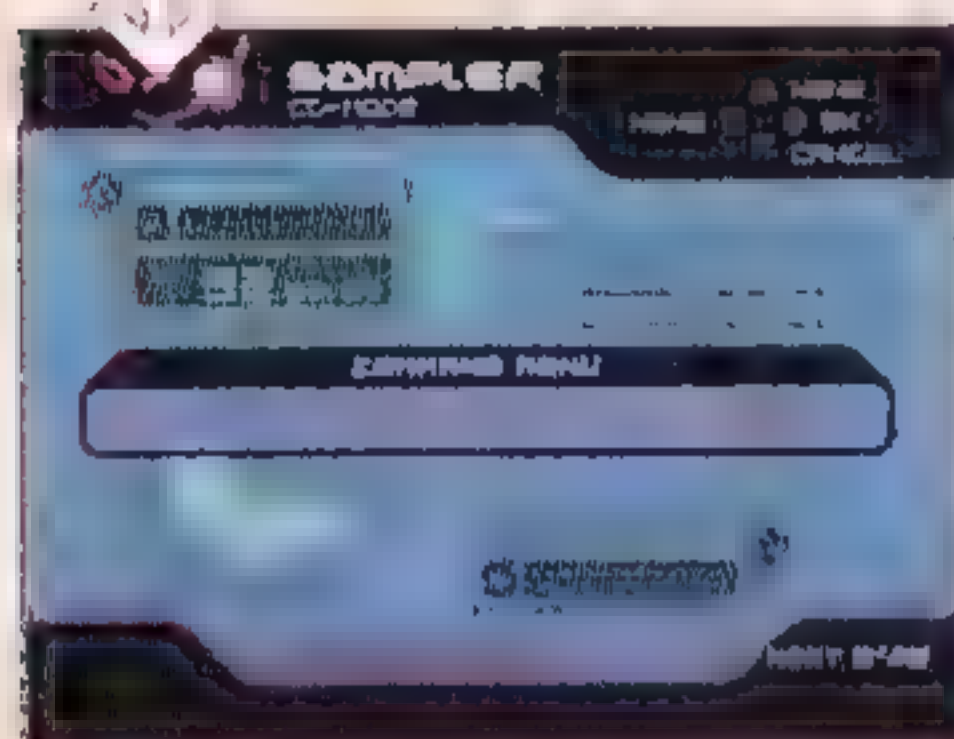
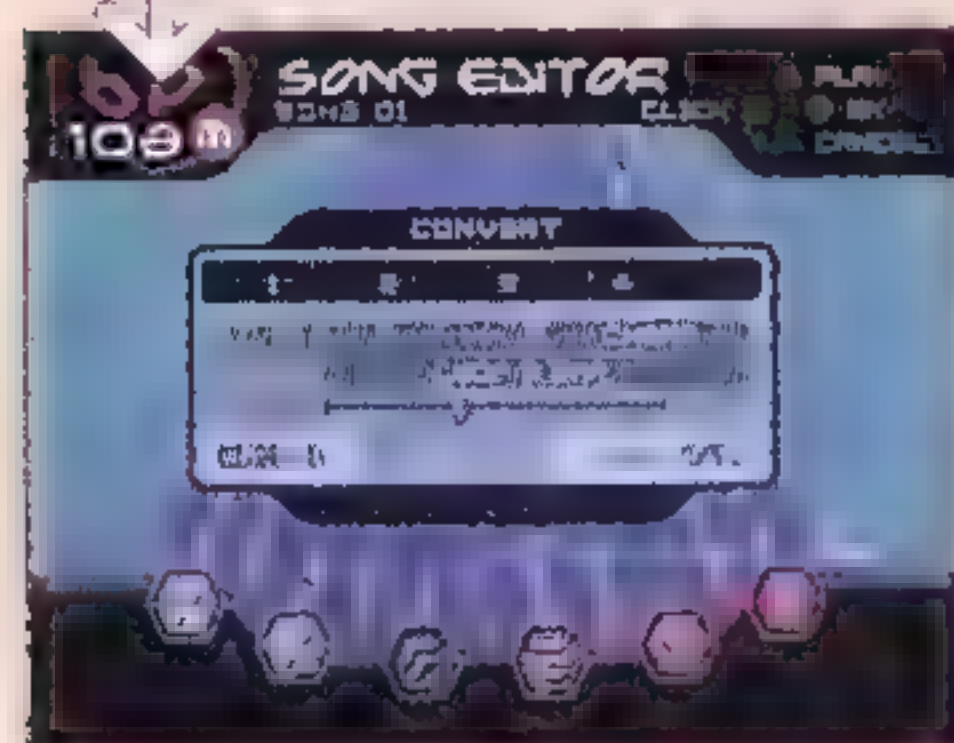
サンプリング

BPM-OSメニュー

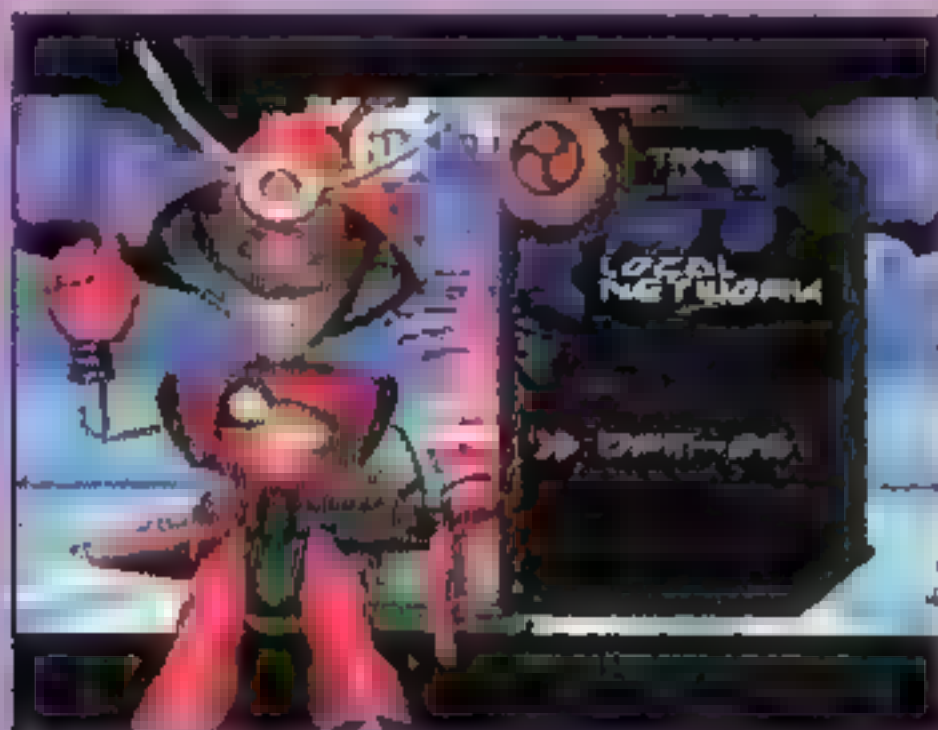
ターミナルメニューから[BPM-OS]を選択すると、BPM-OSメニューが表示されます。音楽CDからサウンドをサンプリングしてオリジナルパターンを作るには、BPM-OSメニューから[SAMPLER]を選択し、サンプラーを起動します。

ディスク交換

サンプラーが起動すると、ディスク交換のNOTICEが表示されます。音楽CDに交換するときは[YES]、BPMのディスクにあるオーディオトラックを使用するときは[NO]を選択して、◉ボタンを押してください。音楽CDを使用するときは、画面の指示に従って、正しい手順でディスクを交換してください。

WAVEライブラリ

音楽CDのサウンドは、WAVEというデータに保存されます。R2ボタンを押すと、WAVEを管理するWAVEライブラリが開きます。6個のWAVEから、サウンドを録音したいWAVEを◉ボタンで選択してください。✖ボタンを押すと、WAVEライブラリを閉じます。初めてサンプリングするときは、WAVEライブラリを開く必要はありません。

サンプリング
WAVEを選択後、STARTボタンを押すと録音スタンバイ状態になります。△ボタンを押してCDを再生し、L1ボタンとR1ボタンを使って、サンプリングしたい部分を探してください。◎ボタンを押しているあいだ、選択中のWAVEにサウンドが録音されます。◎ボタンを離すと録音終了です。録音したWAVEの前後を調整するには、SELECTボタンを押してコマンドメニューを開き、[WAVE TRIM]を選択、決定してください。

サンプラー終了
サンプラーを終了するには、SELECTボタンを押してコマンドメニューを開き、[EXIT]を選択します。音楽CDに交換していたときは、画面の指示に従って、BPMのディスクに戻してください。

オリジナルパターン
サンプリングしたWAVEは、ソングエディターでオリジナルパターンとして使うことができます。WAVEをパターンに変換するには、ソングエディターでSELECTボタンを押してコマンドメニューを開き、[CONVERT]を選択します。WAVEライブラリから目的のWAVEを選び、パターンに変換してください。変換されたパターンは、パターンライブラリのORGに保存されます。

24 : 47

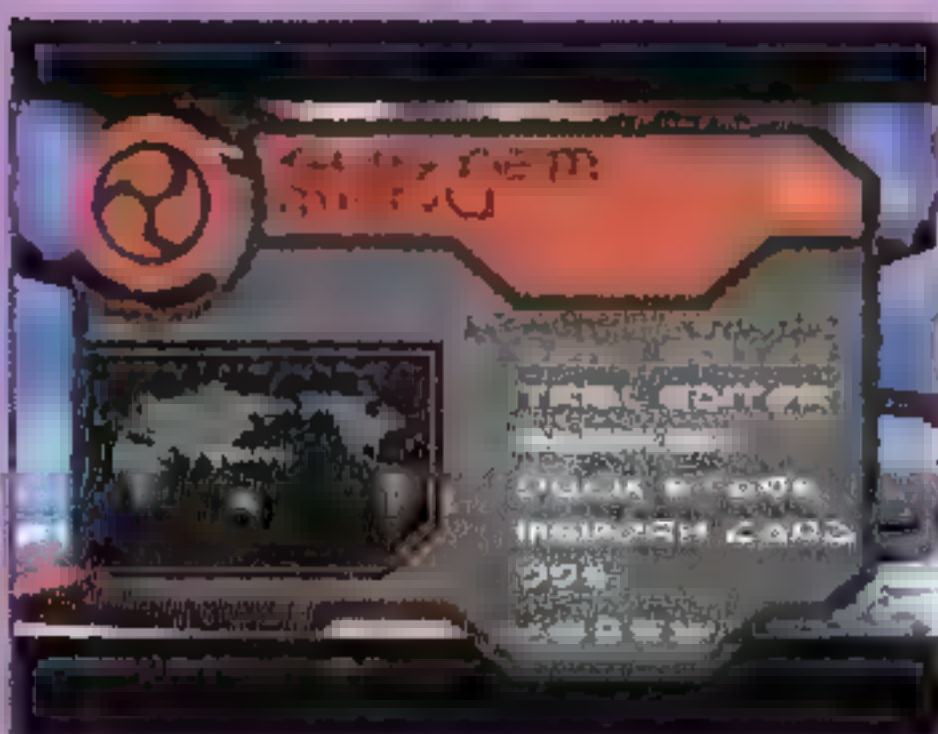
PM-OS reference

BPM-OS メニュー

ターミナルメニューから [BPM-OS] を選択すると、BPM-OS メニューが表示されます。BPM-OS メニューは、パイロットのランクによって項目が変化します。各ランクのメニュー項目については以下を、各項目の概要については右のページを参照してください。

ネットワークパイロット時の BPM-OS メニュー

ネットワークパイロット時の BPM-OS メニューは、以下の通りです。

▼BPM-OS メニュー

SONG EDITOR
MEMORY CARD
BBS

プラネットマスター時の BPM-OS メニュー

プラネットマスター時の BPM-OS メニューは、以下の通りです。

▼BPM-OS メニュー

SONG EDITOR
TRIAL EDITOR
BACK STAGE
MEMORY CARD
BBS

SONG EDITOR

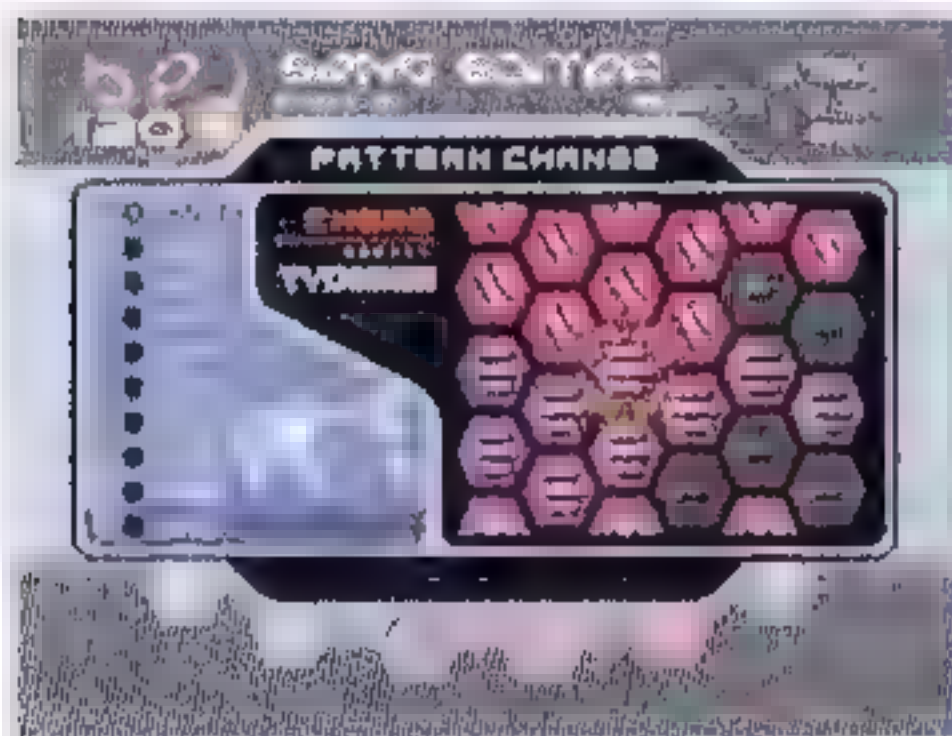
BPM-OS メニューから [SONG EDITOR] を選択すると、オリジナルソングを編集するソングエディターが起動します。ソングエディターの基本的な表示項目は、以下の通りです。

▼ソングエディター

- BPM
- 操作ガイド
- トラック
- ノーツ
- タイミングマーカー
- 小節No.
- パターン

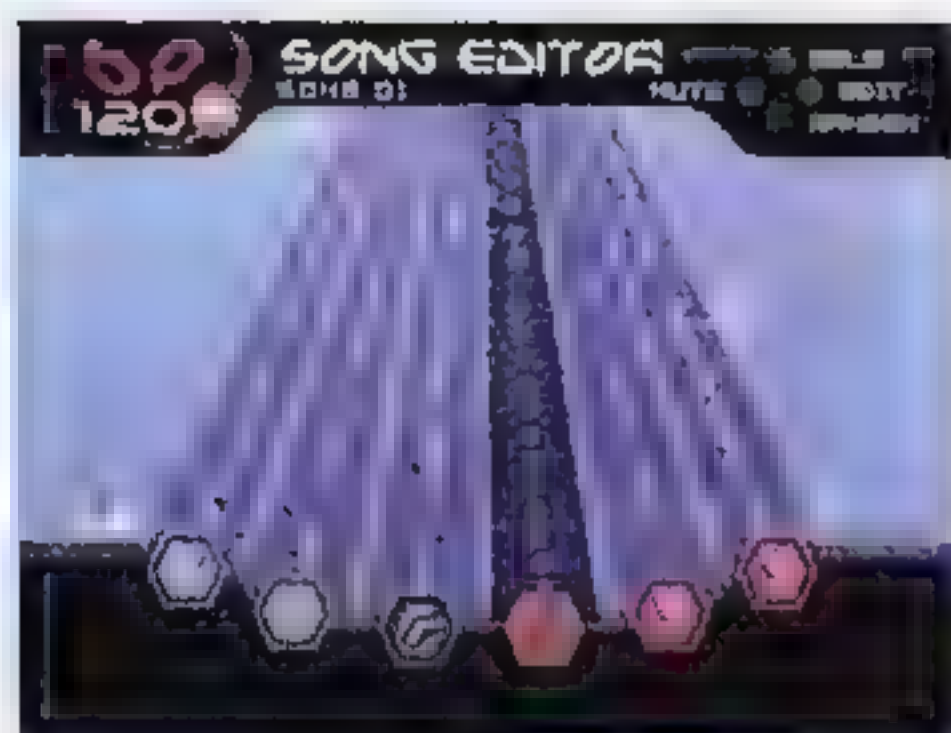
アナログコントローラの操作方法

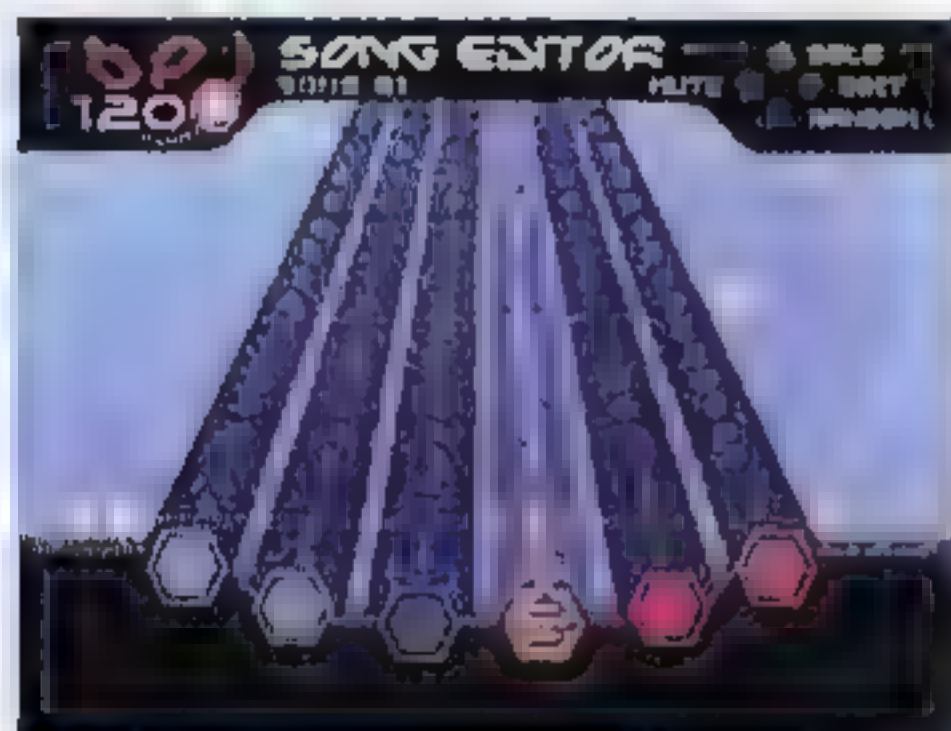
ソングライブラリ

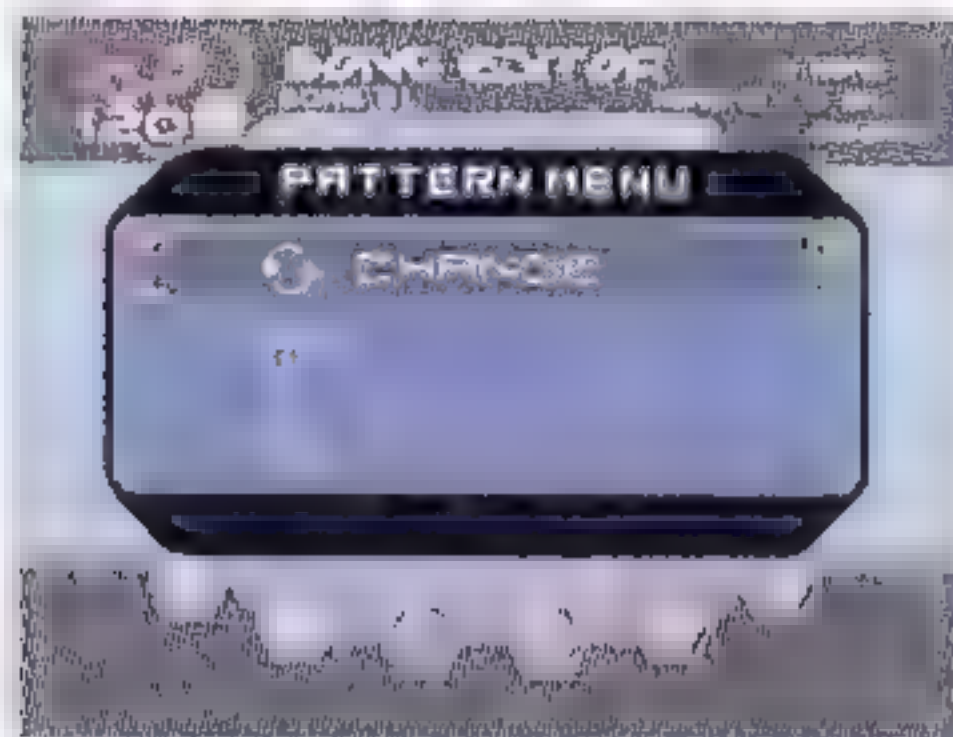
ソングエディターが起動すると、ソングライブラリが開きます。ソングライブラリでは、オリジナルソングを最大20曲まで管理することができます。L1ボタンとL2ボタンで編集したいソングを選択し、◉ボタンで決定してください。

パターンライブラリ

すべてのパターンは、パターンライブラリで管理されています。パターンには、RHYTHM――リズムパターンとCHORD――コードパターンがあり、リズムパターンは左側3本のトラックに、コードパターンは右側3本のトラックにのみ配置することができます。パターンは、ターミナルごととオリジナルに分類されています。アクセスしたことの無いターミナルのパターンは選択できません。

▼パターンライブラリの操作

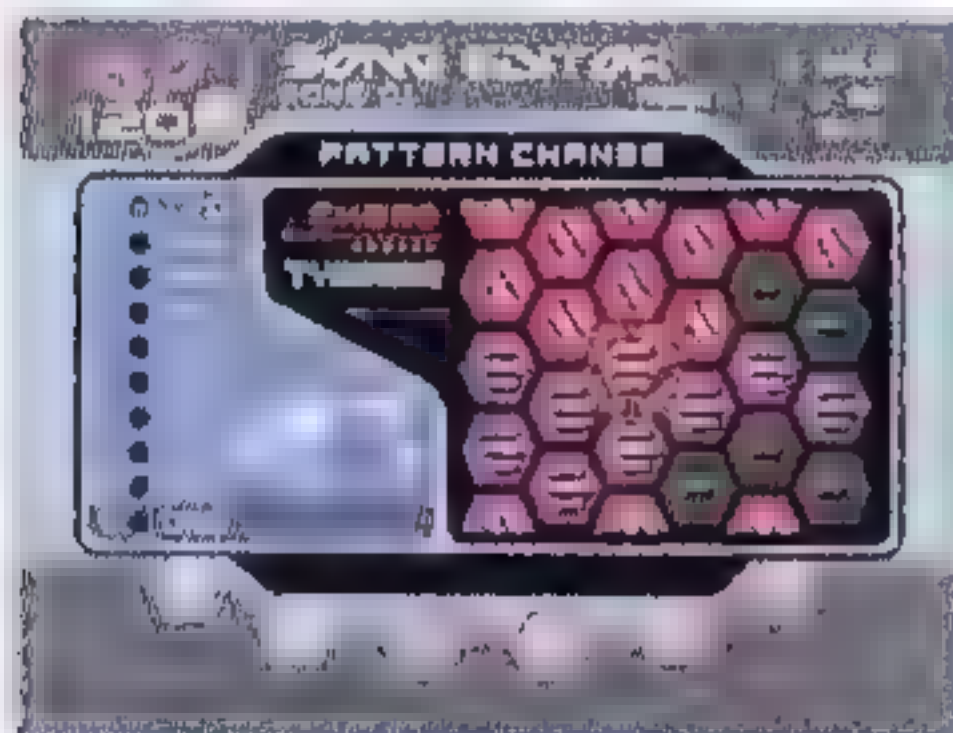
方向キー	パターン選択
L1ボタン/L2ボタン	ターミナル選択
R1ボタン	チェックマーク/オリジナルパターンの削除
R2ボタン+方向キー	チェックマーク間の移動
◉ボタン	パターン決定
⊗ボタン	パターンライブラリの終了
△ボタン	[illegible]
□ボタン	[illegible]

ミュートON/OFF

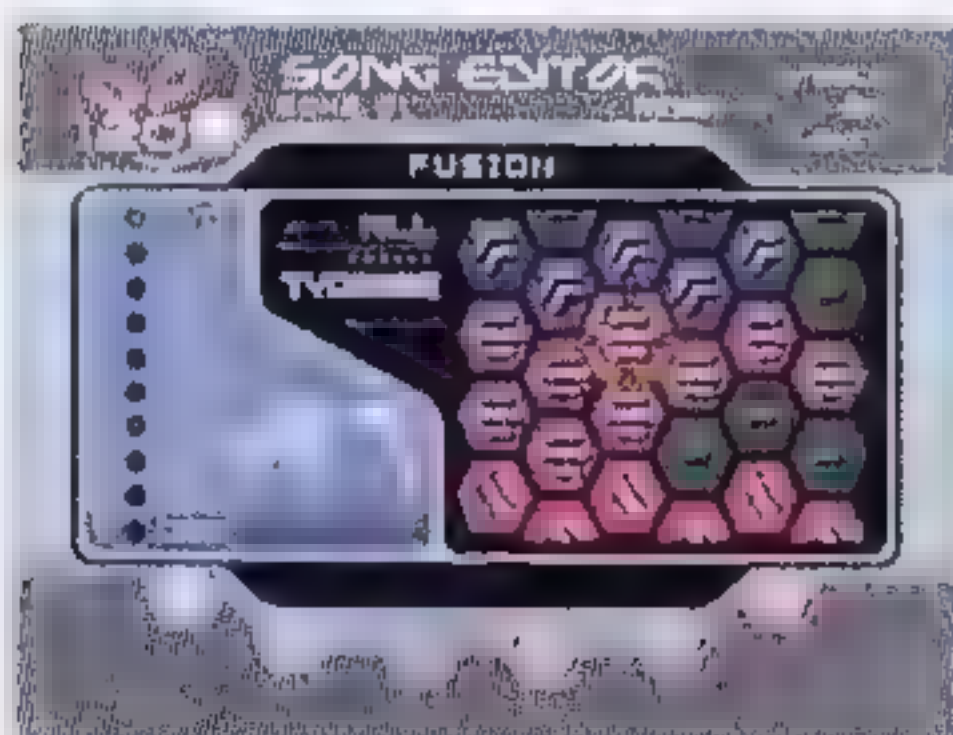
パーツやトラック上で■ボタンを押すと、そのパターンの音を消すミュートをON/OFFできます。ミュートされて音が出ていないパターンはアイコンが反転し、対応するトラックが暗く表示されます。

ソロ再生

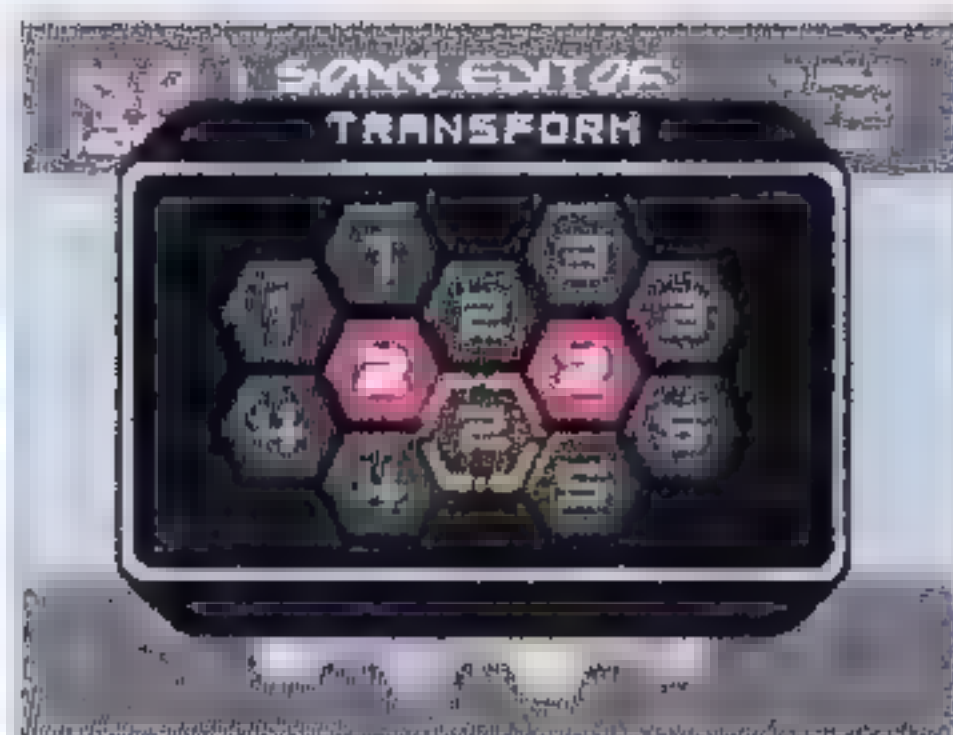
ノーツやトラック上で▲ボタンを押しているあいだ、そのパターンの音のみ再生するソロ再生になります。▲ボタンを押したまま方向キー左右でカーソルを移動すると、カーソル位置のパターンがソロ再生になります。

パターンメニュー

画面下に表示されているパターンにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、パターンメニューが表示されます。

▼パターンメニュー

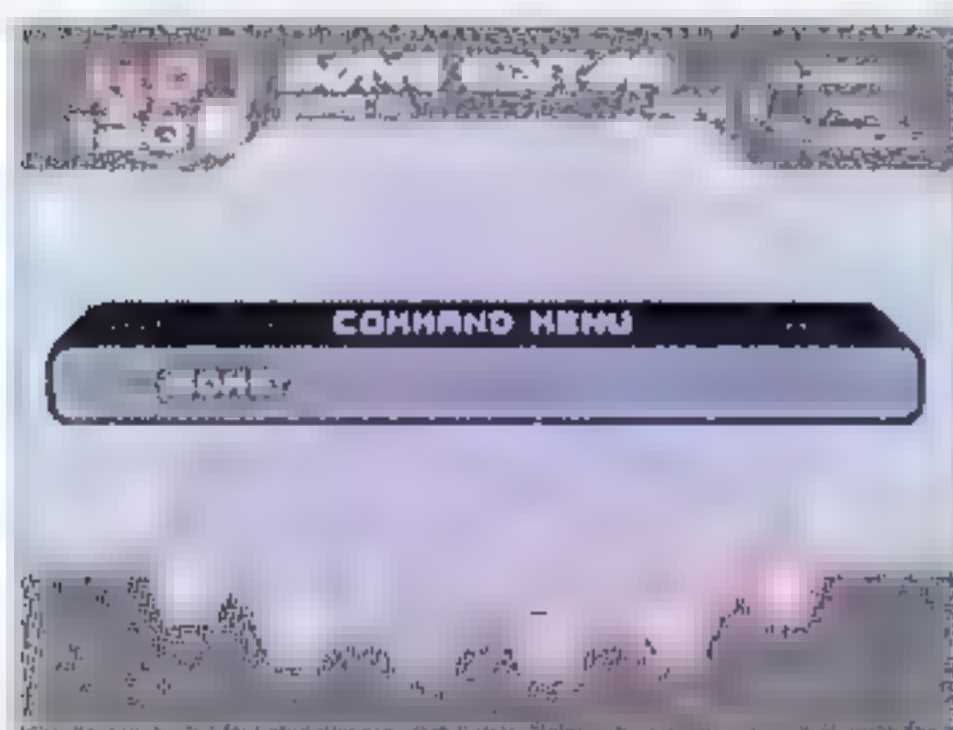
CHANGE	パターンチェンジ
FUSION	フュージョン
TRANSFORM	トランスフォーム

パターンチェンジ [CHANGE]

パターンメニューから [CHANGE] を選択すると、現在のパターンをパターンライブラリにあるパターンに変更することができます。パターンライブラリから使用したいパターンを選択、決定してください。

フュージョン [FUSION]

パターンメニューから[FUSION]を選択すると、パターンとパターンを混ぜ合わせてオリジナルパターンを作るフュージョンを実行します。パターンライブラリから混ぜ合わせるパターンを選択、決定すると、音色の入れ換わったオリジナルパターンが作られます。パターンの組み合わせによっては、無音となる場合もあります。

トランスフォーム [TRANSFORM]

パターンメニューから[TRANSFORM]を選択すると、パターンの音の鳴りかたを組み替えてオリジナルパターンを作るトランスフォームを実行します。12個のスイッチを、◎ボタンでオン/オフしてください。スイッチは、3個までオンにできます。▣ボタンを押すと、すべてのスイッチの状態を元に戻します。⊗ボタンを押すと、トランスフォームを終了します。

▼トランスフォーム

1 テンポ変更
2 音符の組み替え
3 はねる音符
4 音符の逆行
5 音高の組み替え

コマンドメニュー

何もメニューが表示されていない状態でSELECTボタンを押すと、ソングやパターンに関するコマンドやソングエディターを終了するコマンドメニューが表示されます。

▼コマンドメニュー

SONG	ソングコマンド
CONVERT	コンバート
EXIT	ソングエディター終了

ソングコマンド [SONG]

コマンドメニューから[SONG]を選択すると、現在のソング全体に関するコマンドを実行できます。

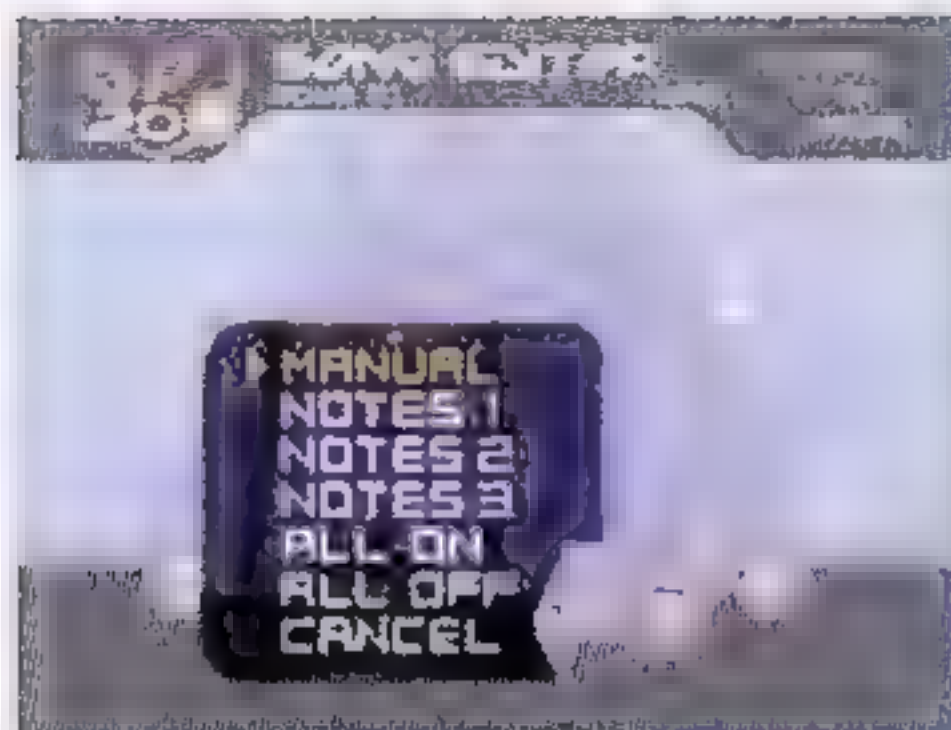
▼ソングコマンド

BPM	ソングの速さの設定
CHANGE	ソングライブラリから編集するソングを選択
COPY	現在のソングを別のソングに上書きコピー
LENGTH	ソングのループ単位(小節数)

コンバート [CONVERT]

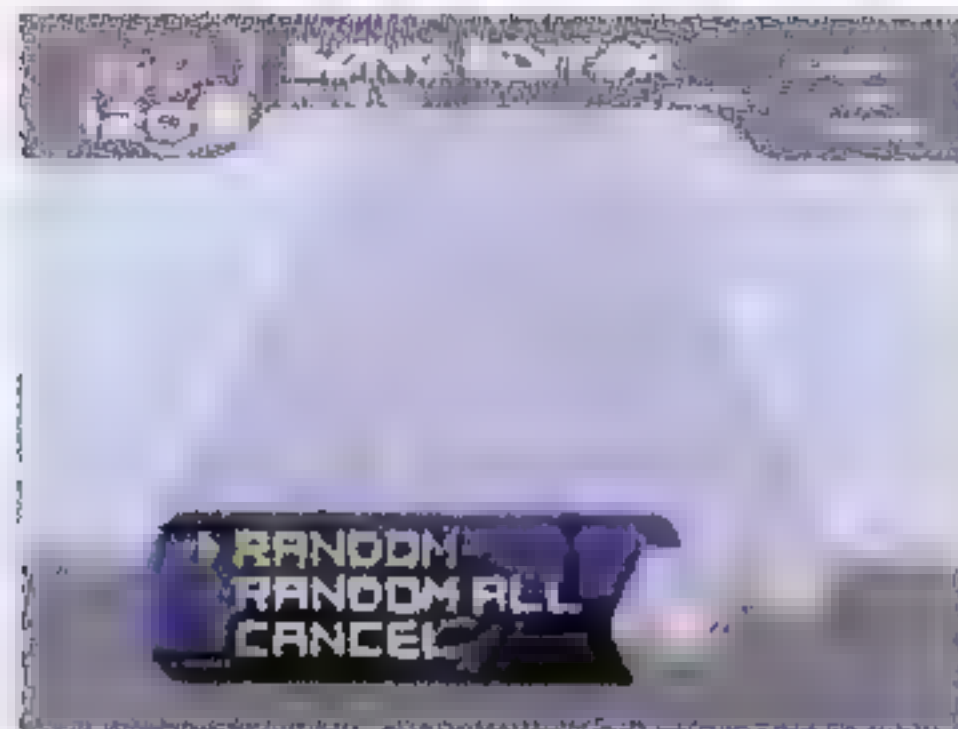
コマンドメニューから[CONVERT]を選択すると、サンプラーで録音したWAVEをオリジナルパターンに変換するコンバートを実行できます。コンバートが実行されると、WAVEを管理するWAVEライブラリが開きます。WAVEライブラリから変換したいWAVEを選択してください。何も録音されていないWAVEは選択できません。WAVEを選択すると、コンバートウインドウが開きます。コンバートウィンドウで■ボタンを押すと、ソング再生とガイド音を切り替えられ、▲ボタンを押すとWAVEが再生されます。なお、WAVEによっては、変換したパターンにノイズが発生することもあります。

▼コンバートウインドウ

TYPE	パターンのタイプ リズム/コード
LOOP	ループ方法 1小節に合わせる/2小節に合わせる/そのまま1小節
BPM	基準テンポ(LOOP X BARのみ)
PITCH	基準音高(1 SHOTのみ)
CONVERT	コンバート実行

ノーツサブメニュー

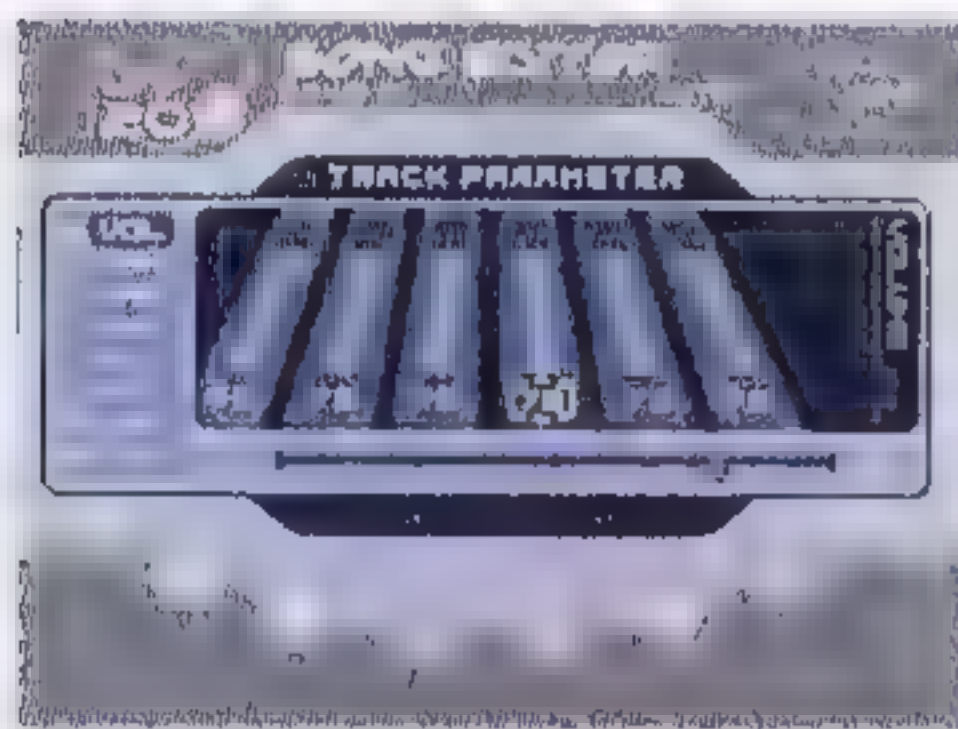
画面下に表示されているパターンにカーソルを合わせてR1ボタンを押すと、トラック上のノーツを編集するノーツサブメニューが表示されます。
ノーツは、トラック上で青い点で表されています。ONになっているノーツは明るく、OFFになっているノーツは暗く表示されます。各トラックのパターンは、ONになっているノーツに対応する部分のみ再生されます。
ソングエディターで設定したノーツは、トライアル中のノーツに対応しています。トライアル中は、連続したノーツがひとつのパケットにまとめられます。たとえば、[o o・・o o o o]とノーツが設定されていた場合、パケットは[o・・・o・・・]となります。

▼ノーツサブメニュー

MANUAL	手動でノーツを編集
方向キー	カーソル移動
L1ボタン/L2ボタン	トラックのスクロール
◉ボタン	ノーツON/OFF
⊗ボタン	ノーツ編集終了
NOTES 1	プリセットノーツ 1に設定
NOTES 2	プリセットノーツ 2に設定
NOTES 3	プリセットノーツ 3に設定
ALL ON	全ノーツON
ALL OFF	全ノーツOFF
CANCEL	ノーツサブメニューを閉じる

ランダムチェンジ

画面下に表示されているパターンにカーソルを合わせて⊗ボタンを押すと、パーツをランダムに配置するランダムチェンジを実行できます。

▼ランダムチェンジ

RANDOM	カーソル位置のパターンをランダムチェンジ
RANDOM ALL	ミュートされていないすべてのパターンをランダムチェンジ
CANCEL	ランダムチェンジを閉じる

トラックパラメータ

画面下に表示されているパターンにカーソルを合わせてR2ボタンを押すと、パターンが再生されるときのさまざまな効果を設定するトラックパラメータが表示されます。方向キー左右で設定するトラック、L1ボタンとL2ボタンで効果を選択してください。方向キー上下で設定を変更できます。

▼トラックパラメータ

VOL	ボリューム	音量 0 - 99
PAN	パン	左右位置 L - R
TRP	トランスポーズ	音の高さ -12 - +12
APN	オートパン	左右に振る周期 0 - 15
DLY	ディレイ	時間差再生 0 - 99
REV	リバーブ	残響 OFF / ON
MOD	モジュレーション	音高を揺らす 0 - 99
FRD	フェーダー	音量変化パターン 0 - 12

TRIAL EDITOR

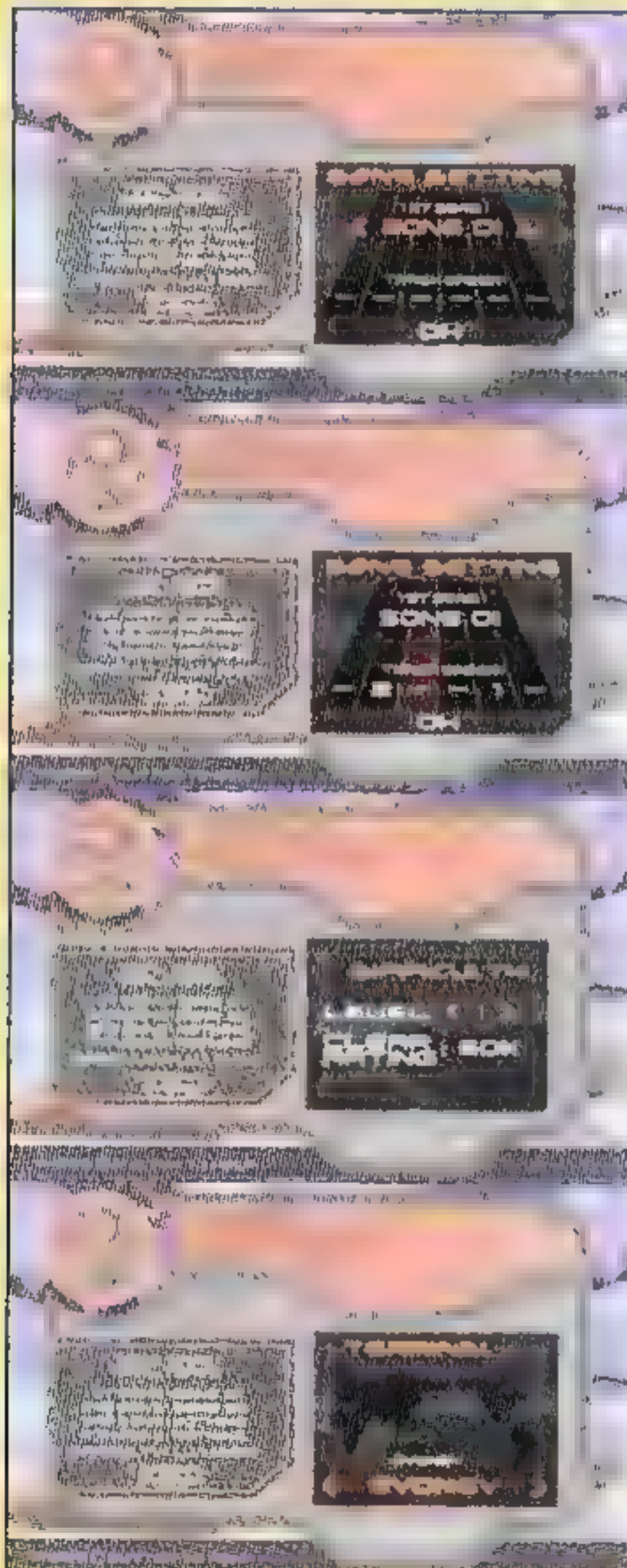
BPM-OSメニューから[TRIAL EDITOR]を選択すると、オリジナルトライアルを編集するトライアルエディターが起動します。完成したオリジナルソングがひとつも無いと、トライアルエディターを起動できません。トライアルエディターの基本的な表示項目は、以下の通りです

▼トライアルエディター

TRIAL NAME	[illegible]
1ST SONG	[illegible]
2ND SONG	[illegible]
3RD SONG	[illegible]
4TH SONG	[illegible]
DIFFICULTY	[illegible]
TERMINAL	[illegible]

オリジナルトライアルについて

ソングライブラリにある完成したソングを1～4曲並べて、オリジナルのトライアルを編集することができます。トライアルエディターを利用して、それぞれのソングを構成するパターンの流れる順序やクリア条件を設定してください。

編集したオリジナルトライアルは、現在いるターミナルのターミナルメニューの[GLOBAL NETWORK]に登録されます。ひとつのターミナルに登録できるオリジナルトライアルは、1種類のみです。

SAMPLER

BPM-OSメニューから[SAMPLER]を選択すると、音楽CDのサウンドをWAVEに録音するサンプラーが起動します。サンプラーには、CDモードとMIXモードがあります。サンプラー起動時にはCDモードになっています。

CDモード

音楽CDからWAVEを作るモードです。CDモードの基本的な表示項目は、以下の通りです。

▼CDモード
- CDプレイヤー
- 操作ガイド
- コンソール
- レコードスロット
- WAVEバッファメーター

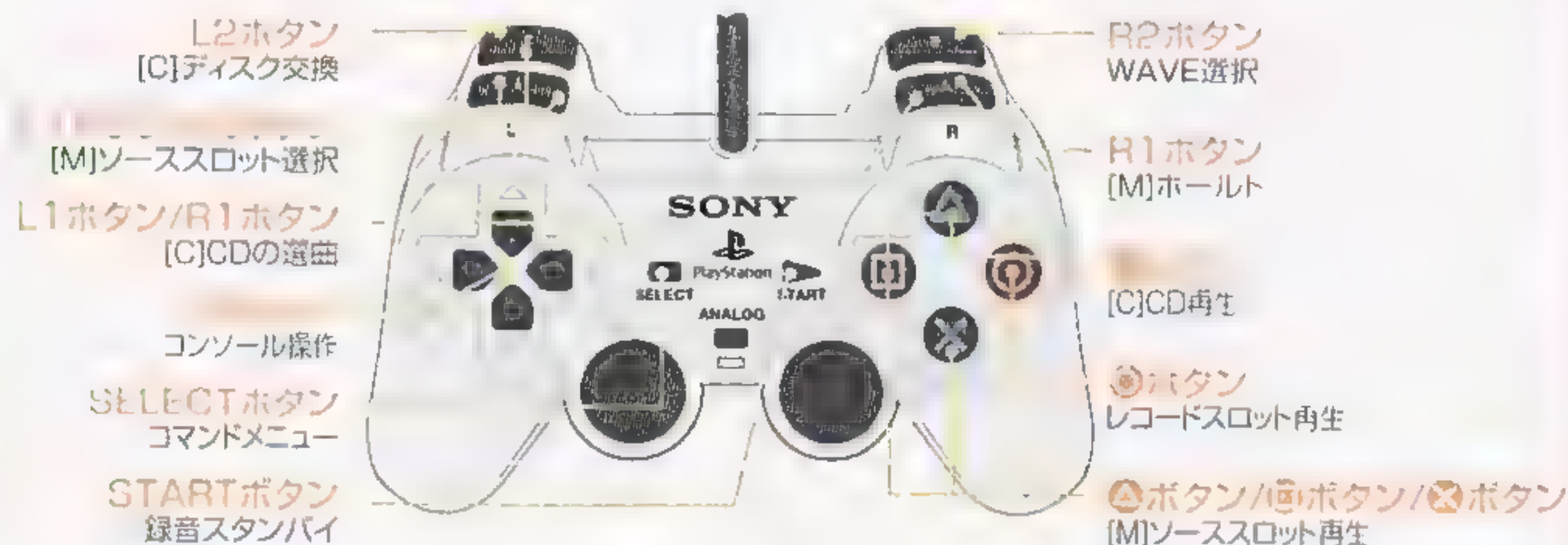
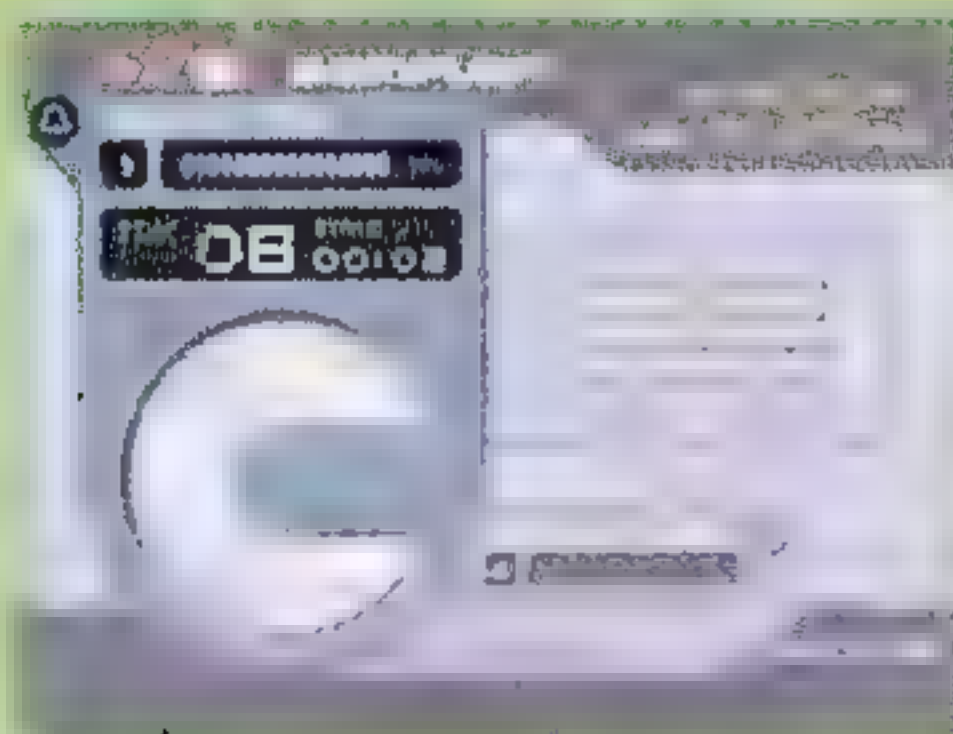
MIXモード

複数のWAVEを混ぜ合わせて新しいWAVEを作るモードです。MIXモードの基本的な表示項目は、以下の通りです。

▼MIXモード
- ソーススロット
- 操作ガイド
- コンソール
- レコードスロット
- WAVEバッファメーター

WAVEについて
音楽CDのサウンドを録音したものをWAVEと呼びます。WAVEは、WAVEライブラリで管理されます。全6WAVE合計で約6秒間分のサウンドを保存できます。サンプラーで作成したWAVEは、ソングエディターでオリジナルパターンに変換することができます。なお、BPMでは音楽CDはモノラル再生となり、録音したWAVEもモノラルとなります。

ディスク交換
音楽CDを使用するときは、画面の指示に従って、正しい手順でディスクを交換してください。

アナログコントローラの操作方法
サンプラーの操作方法は、モードによって異なります。[C]はCDモードのみ、[M]はMIXモードのみの操作です。

CD再生

CDモードで⊿ボタンを押すと、音楽CDが再生されます。再生中に⊿ボタンを押すと一時停止します。停止などの操作は、コンソールで行います。再生中は、CDプレイヤーにトラックナンバーとタイムカウントが表示されます。

CDの選曲

CDモードでL1ボタンやR1ボタンを押すと、音楽CDのトラックを選択します。L1ボタンやR1ボタンを押し続けると、巻き戻しや早送りを行えます。

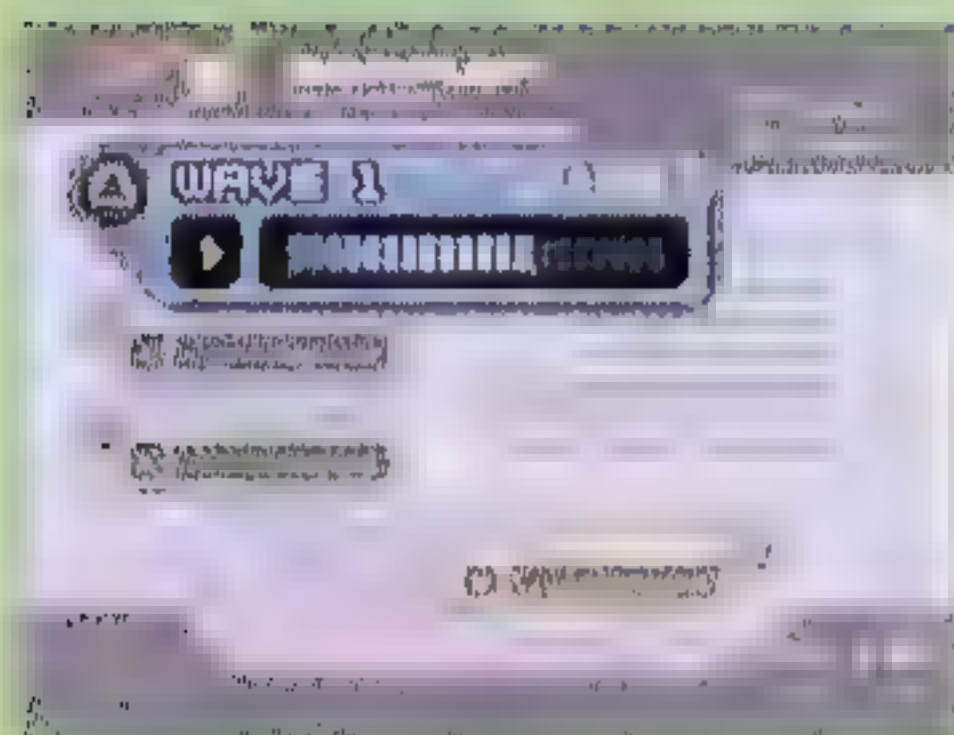
WAVE選択

R2ボタンを押すと、WAVEライブラリが開き、レコードスロットやソーススロットに配置するWAVEを選択できます。

▼WAVE選択の操作

方向キー上下	[illegible]
L1ボタン/L2ボタン	[illegible]
◎ボタン	[illegible]
⊗ボタン	WAVEライブラリを閉じる
⊿ボタン	カーソル位置のWAVEを再生
◻ボタン	カーソル位置のWAVEを削除

レコードスロット再生

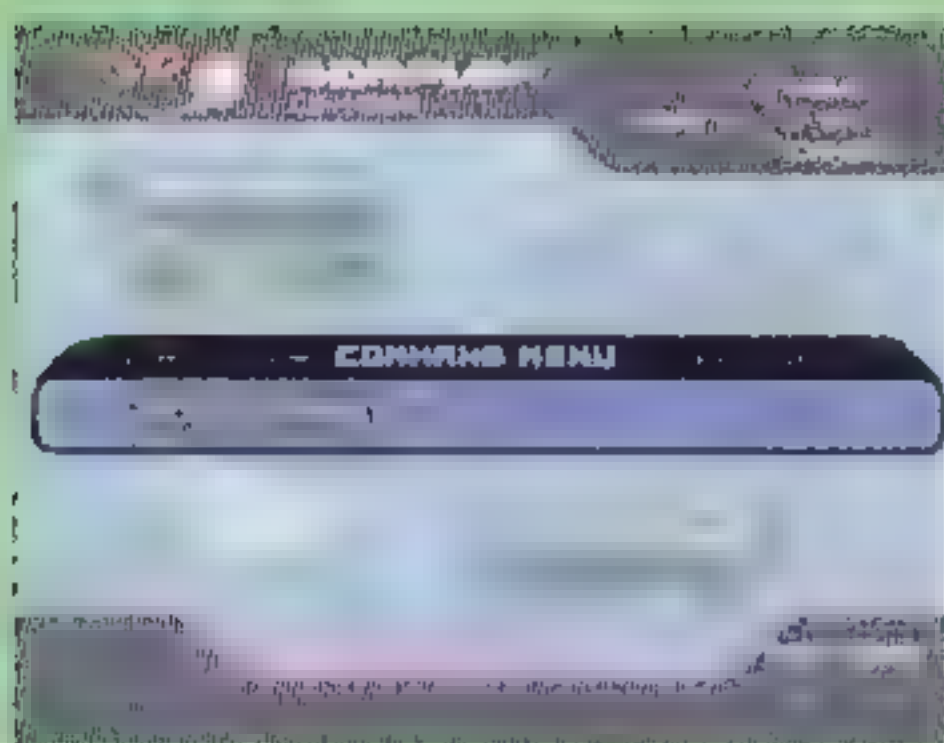
◎ボタンを押しているあいだ、レコードスロットに配置されたWAVEが再生され、再生中のサウンドの波形がスロットに表示されます。録音スタンバイ状態では、レコードスロットを再生できません。

ソーススロット再生

MIXモードで△ボタンや□ボタン、×ボタンを押しているあいだ、ボタンに対応したソーススロットのWAVEが再生され、再生中のサウンドの波形がスロットに表示されます。複数のWAVEを同時に再生することもできます。

ホールド

MIXモードでR1ボタンを押しながらソーススロット再生用のボタンを押すと、ボタンを離してもそのスロットが再生されるホールド状態になります。R1ボタンを押しながらホールド状態のスロットに対応したボタンを押すと、ホールドが解除されます。

録音スタンバイ

STARTを押すと、録音スタンバイ状態になります。録音スタンバイ状態で◉ボタンを押しているあいだ、再生中のサウンドがレコードスロットに配置されたWAVEに上書き録音されます。録音済みのWAVEがレコードスロット配置されているときは、録音されているサウンドが消去され、新しく録音されます。◉ボタンを離すか、WAVEバッファメーターがいっぱいになると、録音が終了します。録音せずに録音スタンバイを解除するには、もう一度STARTボタンを押してください。

コマンドメニュー

何もメニューが表示されていない状態でSELECTボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。

▼コマンドメニュー

MODE CHANGE	モード切り替え
WAVE TRIM	トリム
EXIT	サンプラー終了

モード切り替え [MODE CHANGE]

コマンドメニューから[MODE CHANGE]を選択すると、CDモードとMIXモードを切り替えます。

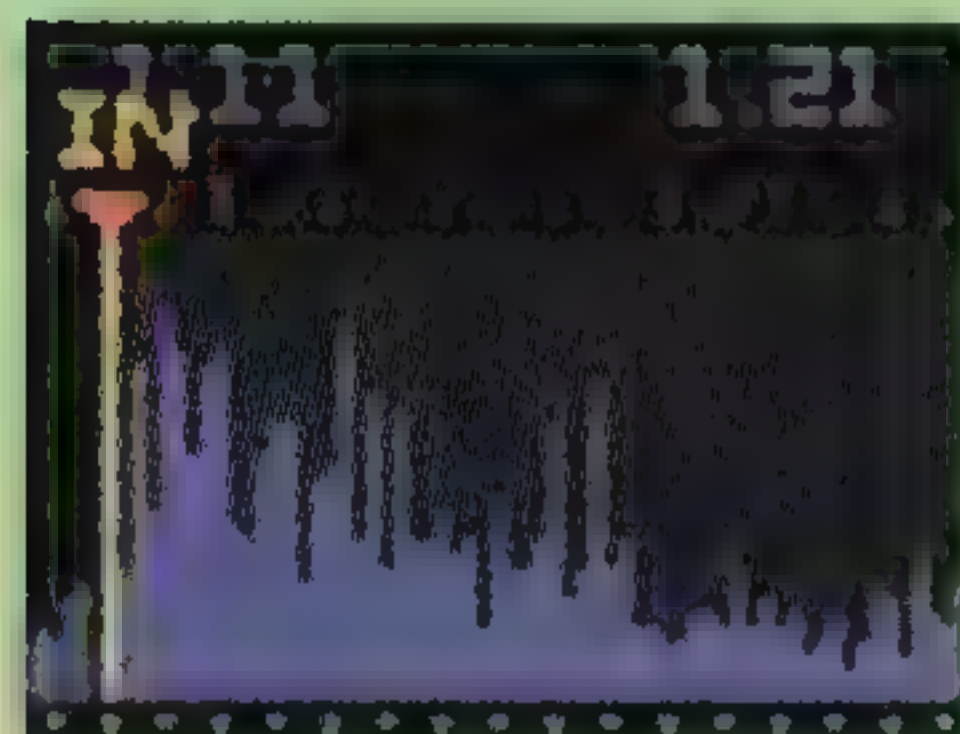
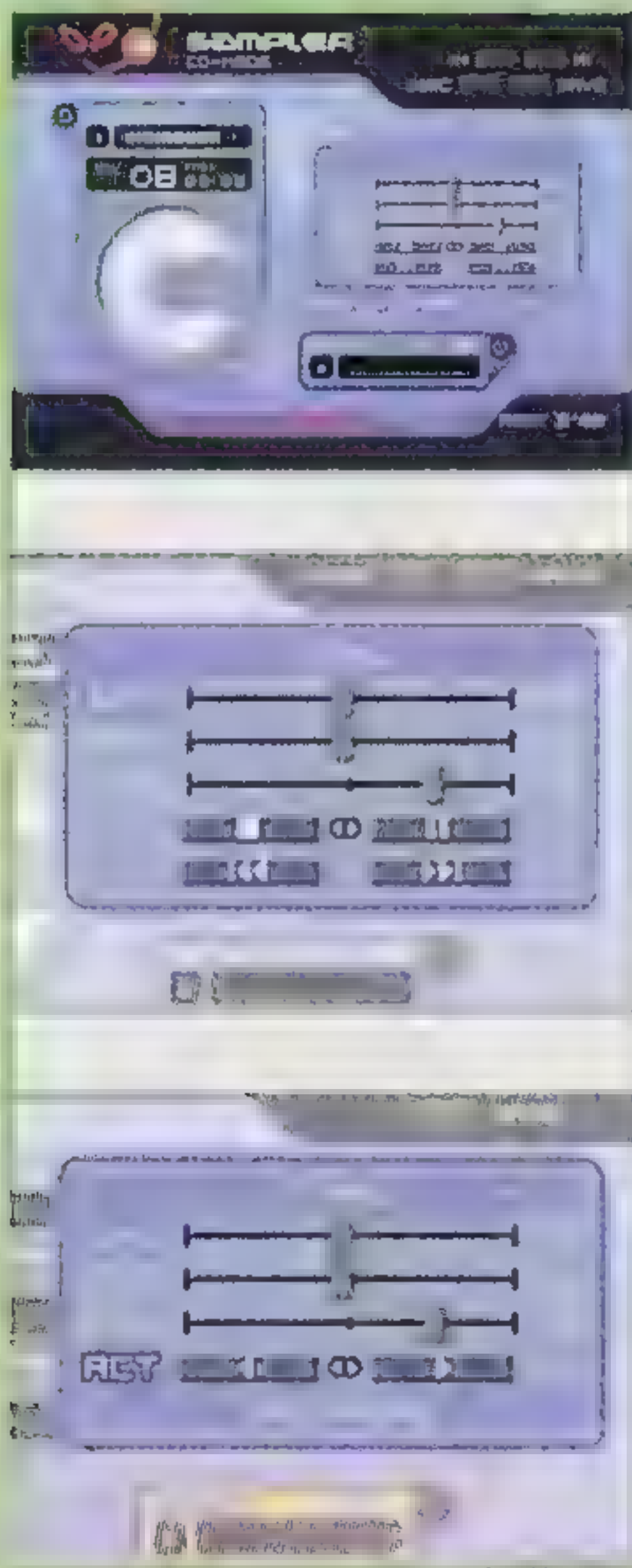
WAVEトリム [WAVE TRIM]

コマンドメニューから[WAVE　TRIM]を選択すると、録音済みのWAVEの前後を調整するWAVEトリムが起動します。WAVEライブラリから調整したいWAVEを選択すると、TRIMウインドウが開きます。表示されている波形を参考に、WAVEの前後を決めてください。WAVEトリムは、以下のような流れで行います。どの時点でも、◉ボタンを押しているあいだ調整されたWAVEが再生され、方向キー上下で手順を前後できます。調整せずに終了するときは、⊗ボタンを押してください。

▼ WAVEトリムの流れ

(1) 方向キー左右で開始位置(IN)を選択
(2) ◉ボタンで開始位置(IN)を決定
(3) 方向キー左右で終了位置(OUT)を選択
(4) ◉ボタンで終了位置(OUT)を決定
(5) [TRIM]で◉ボタンを押してWAVEトリム終了

波形について

WAVEトリムのTRIMウインドウで表示される波形は、対象WAVEに録音されているサウンドをグラフ化したものです。基本的に、グラフが上まであるほど大きな音が録音されていることになります。

コンソール操作

方向キーでコンソールを操作することができます。コンソールは、CD プレイヤーまたは選択中のソーススロットが対象になります。サンプラーのモードによって、コンソールに表示される項目は異なります。方向キー上下で項目を選択し、左右で設定を変更またはコマンドを実行してください。MIX モードのときは、それぞれのソーススロットを独立して設定できます。

▼CDモードのコンソール

EFX	エフェクト	さまざまな効果
PIT	ピッチ	音程
VOL	ボリューム	音量
■		CD停止
▶		CD再生
I◀◀	トラック戻し	CD巻き戻し
▶▶I	トラック送り	CD早送り

▼MIXモードのコンソール

EFX	エフェクト	さまざまな効果
PIT	ピッチ	音程
VOL	ボリューム	音量
ACT	アクション	さまざまなリアルタイム効果

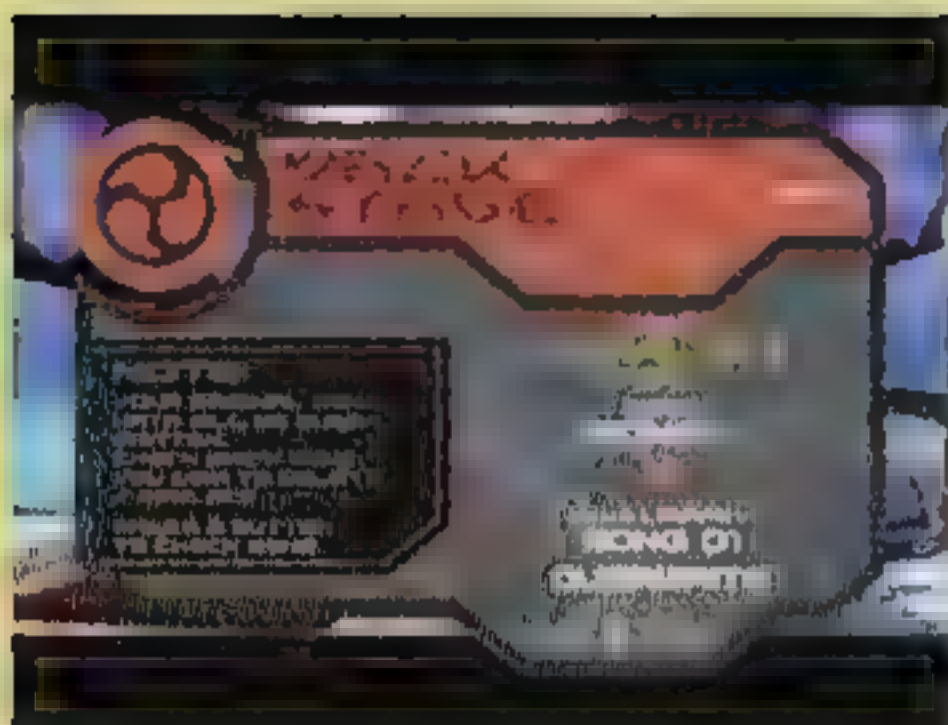
エフェクト [EFX]

コンソールの一番上にカーソルを合わせて方向キー左右を押すと、対象サウンドに加える効果を選択できます。効果の設定を変更するには、効果を選択後、コンソールの [EFX] にカーソルを合わせて方向キー左右を押してください。効果や設定によっては、ノイズが発生する場合があります。

▼エフェクト

THRU	スルー	効果を加えずにそのまま再生
ECHO	エコー	反響音
AUTO-WAH	オートワウ	自動制御のワウ
CONFUSION	コンフュージョン	音高特殊変化
FLANGER	フランジャー	ジェット音化
LO-PASS	ローパス	高域カット
CHORUS	コーラス	コーラス効果
OVER-DRIVE	オーバードライブ	歪み

アクション [ACT]

MIXモードでコンソールの一番下にカーソルを合わせて方向キー左右を押すと、対象スロットに加えるリアルタイムな効果を選択できます。効果を加えるには、対象スロットの再生中にコンソールの[ACT]にカーソルを合わせて方向キー左右を押してください。

BACK STAGE

BPM-OSメニューから[BACK STAGE]を選択すると、これまでにクリアしたトライアルに含まれているソングを自分のソングライブラリにコピーするバックステージメニューが開きます。コピー元のソングとコピー先のソングを選択して、[OVERWRITE]——上書きコピーまたは[COPY]——コピーを選択すると、ソングライブラリにコピー元のソングが保存されます。△ボタンを押しているあいだ、カーソル位置のソングが再生され、×ボタンを押すとBPM-OSメニューに戻ります。
コピーしたソングは、オリジナルソングと同じように、ソングエディターで編集したり、トライアルエディターでトライアルに組み込んだりできます。

BACK STAGE	
TRIAL	コピー元のトライアル
SONG	コピー元のソング
SONG LIBRARY	コピー先のソングライブラリのソング
OVERWRITE	編集済みのソングに上書きコピー
COPY	新規ソングにコピー

BPM-OS メニューから [BACK STAGE] を選択すると、ゲームデータをメモリーカードにセーブ / ロードするメモリーカードメニューが開きます。セーブ / ロードしたいメモリーカードをメモリーカード差込口 1 に差してください。ゲームデータをセーブするには、メモリーカードに 15 ブロックの空きが必要です。BPM のゲームデータには上書きすることができます。

メモリーカードメニューの画面下には、現在のゲームデータの状態が表示されます。

MEMORY CARD

1 **プレイ時間**

ユーザー名

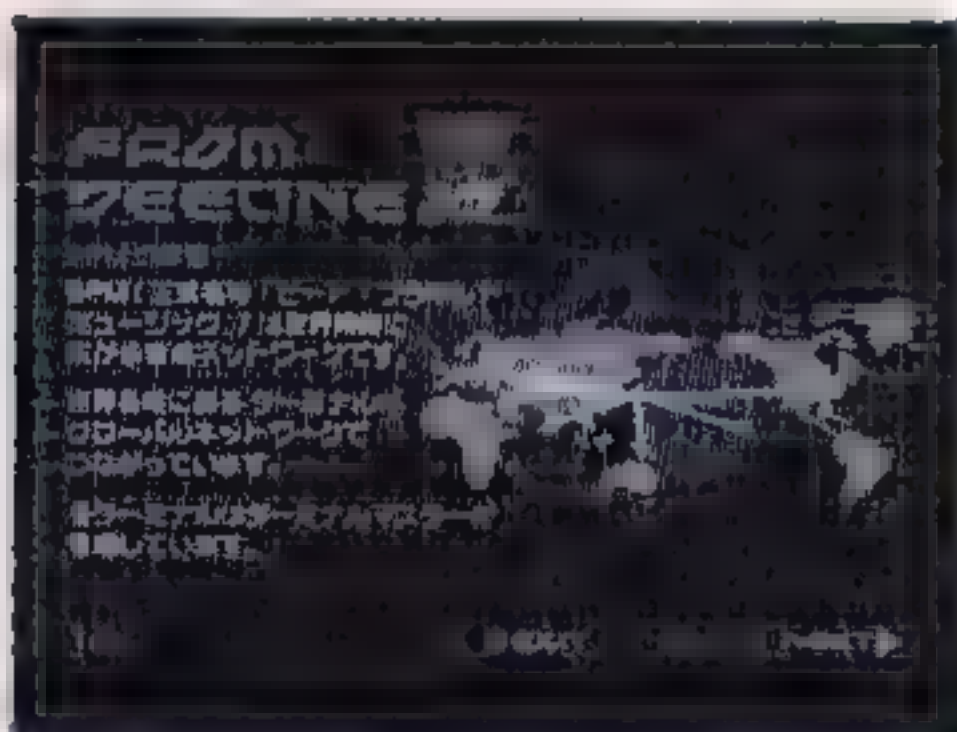
現在のターミナル

- TYO トウキョウ
- SYD
- NAI
- NYC
- LDN
- RIO
- IST
- KGS
- MOS

BBSコンテンツ画面

BBSにアクセスすると、BBSコンテンツ画面が表示されます。方向キーで読みたいコンテンツを選択し、◎ボタンで決定してください。BBSコンテンツ画面で⊗ボタンを押すとBPM-OSメニューに戻ります。

BBS画面

BBSコンテンツ画面でコンテンツを選択すると、書き込みを読めるBBS画面が表示されます。タイトルリストのカーソルを方向キーで動かして、書き込みの内容を確認してください。［NEXT］で◎ボタンを押すと、次のページが表示されます。添付ファイルアイコンのある書き込みを表示中に◎ボタンを押すと、添付ファイルが表示されます。BBS画面で⊗ボタンを押すと、BBSコンテンツ画面に戻ります。

添付ファイル

BBS画面で添付ファイルアイコンのある書き込みを表示中に◎ボタンを押すと、添付ファイルが表示されます。添付ファイルでは、より詳細な内容の書き込みを読むことができます。

▼添付ファイルの操作

方向キー左右	[illegible]
◎ボタン/△ボタン/◎ボタン	対応するサウンドの再生
⊗ボタン	BBS画面に戻る

50 57

appendix

Glossary 用語集

用語集凡例

- BPM用語
- コンピュータ用語
- 音楽用語
- プレイステーション用語

BBS 〈BBS〉

- ターミナルマスターのみが書き込めるBPM情報掲示板。
- Bulletin Board Systemの略。電子掲示板のこと。

BPM 〈BPM〉

- BEAT PLANET MUSICの略。世界規模の音楽ネットワーク。
- Beat Per Minuteの略。1分間に打たれる拍の数。テンポ。

BPM-OS 〈BPM-OS〉

- BPMのネットワークを動かしているOS。OSとは、エディターやサンプラーなどのソフトを動かすために必要な基本ソフトのこと。

attached file 〈添付ファイル〉

- BBSの書き込みに付ける画像と文章、サウンドからなるファイルのこと。
- 電子メールに付けるさまざまなファイルのこと。

back stage 〈バックステージ〉

- BPM-OSにある、ソングをコピーするためのメニュー。
- ステージ裏、つまり楽屋のこと。

bar 〈小節〉

B ノーツ8個分を単位とした、ソングの区切り単位。

M 強弱の拍のある、曲の最小単位。楽譜では縦線で区切られる。

beat 〈拍〉

B ノーツ2個分を単位とした、リズムの区切り単位。

M 3拍子なら1小節に3回、4拍子なら4回あるリズムの単位。

buffer 〈バッファ〉

B サンプラーで録音する際に用いるWAVEの記憶領域のこと。

[illegible] 速度や記憶領域を効率化するために用いる仮の記憶領域のこと。

editor 〈エディター〉

B ソングやトライアルを編集するソフト。

C 何かを編集するソフトの総称。狭義では、文章を編集するテキストエディターを指す。

global 〈グローバル〉

B ほかのターミナルにつながっていること。関連語として、グローバルネットワークやグローバルトライアルがある。

library 〈ライブラリ〉

B パターンやソング、WAVEを管理するための記憶領域。

C プログラムやデータをまとめてあるファイルのこと。

Glossary 用語集

local 〈ローカル〉
B ほかのターミナルにつながっていないこと。関連語として、ローカルネットワークやローカルトライアルがある。

loop 〈ループ〉
B ソングの繰り返し単位。トライアル中は、すべてのパターンがそろうまでループする。
M フレーズの繰り返し単位。サンプラーの普及にともなって一般的となった音楽制作手法のひとつ。

notes 〈ノーツ〉
B サウンドを鳴らすための最小単位。BPMでは8分音符に相当する。パターンによって、ひとつのノーツに対応している音数は異なる。
M 音符のこと。

packet 〈パケット〉
B ひとつ以上のノーツが集まっている音楽データ。
C データを送るときの転送単位。狭義では、転送データそのものを指す。

pitch 〈音高〉
M 音の高さ。または、音の高さの基準となる周波数のこと。

preset 〈プリセット〉
B ソングエディターに用意してあるノーツのON/OFFパターンのこと。
C あらかじめ決められている設定や構成のこと。

record 〈レコード〉

B サンプラーでサウンドを録音するためのWAVEスロットのこと。また、録音することそのものも指す。

C 保存されたデータの一定の部分のこと。

slot 〈スロット〉

B サンプラーでWAVEを配置する場所のこと。レコードスロットとソーススロットがある。

P メモリーカード差込口のこと。

solo 〈ソロ〉

B ソングエディターでひとつのパターンのみを再生すること。

M 独唱や独奏のこと。マルチトラックレコーディングにおいて、特定のトラックのみを聞くこと。

source 〈ソース〉

B サンプラーで録音するサウンドの元となるWAVEのこと。

C 人間が読める形式で書かれたプログラムのこと。ソースコード。

track 〈トラック〉

B ソングを構成する6個のパターンに対応した音楽データの通り道。

C ハードディスクなどの記憶領域の単位。

M 音楽CDの曲の区切り。

trim 〈トリム〉

B サンプラーで作成したWAVEの前後を詰めて、ループしたときに正しくつながるようにすること。

Q & A Q&A

Q.
トライアルのスコアは、どのように計算されますか？

A.
どのトライアルでも、すべてのパケットをジャストタイミングでヒットし、リリースされたノーツをすべてキャッチすると、最高得点の1,000,000点になります。ヒットのタイミングがズレたり、ノーツをキャッチできないと減点されていきます。

Q.
パターンアイコンの意味を教えてください。

A.
パターンには、青色系アイコンのリズムパターンと赤色系アイコンのコードパターンがあります。それぞれのアイコンの意味は、以下の通りです。

リズムパターン

ヘビードラム
重めのドラムパターン

ライトドラム
軽めのドラムパターン

パーカッション
ドラム以外の打楽器

コードパターン

ベース
ベースギターパターン

シーケンス
繰り返されるメロディ

Q.
ノーツ編集のコツはありますか？

A.
パターンによって、各ノーツに対応する音は異なります。まずは、ノーツをALL OFFにして、手動でひとつずつON/OFFしてみると、ノーツへの理解が深まるはずです。複数のトラックをうまく編集すると、さまざまな効果を実現できます。

Q.
WAVEトリムがうまくいきません。

A.
TRIM ウィンドウの波形グラフに注目します。一般に、大きな山がある部分がフレーズの始まりになっています。基本的には、最初の山の直前から次の山の直前までを残し、トリムするといいでしょう。△ボタンを押して耳で確認するのも重要です。

Q.
WAVEバッファが、すぐいっぱいになります。

A.
サンプラーで録音できるサウンドは、全WAVE合計で約6秒間分です。バッファがいっぱいになったときは、MIXモードで複数のWAVEをひとつにまとめ、WAVEライブラリで不要になったWAVEを削除するといいでしょう。

Credits スタッフクレジット

Producer:
Takafumi Fujisawa
Takeshi Shimizu (Opus)

Planning and Direction:
Jun Tsuda (Opus)
Naoto Nakai

Art Direction and Character Design:
Me Company

Design:
Yuji Oshimoto (WONDERFUL)
Tadamichi Wada (Opus)

Masao Tsuda
Yuka Kaneko
Tomoki Kato
Masami Hasegawa

Animation:
Me Company with Tim Kilgour,Charlie
Lovett and Petria Whelan

Programming:
Takaya Nakamura (Opus)
Daisuke Nakajima (Opus)

Sound Programming:
TomooYamaguchi (Opus)
Naoto Nakai

Assistant Programming:
Hiroki Fujishiro (Opus)
Tetsuya Kimura (Opus)
Takayuki Suzuki (Opus)

Sound Creator:
Zentaro Watanabe
Kouichi Yamazaki

Sound Artist:
Zentaro Watanabe

Kouichi Yamazaki
Jan Hennig / KABUKI
Hiroaki Saito
Masaaki Kaneko

Mijk Van Dijk
DJ Toby

Yu Ogata
Kenmei Adachi

Audio Post Production:
Yukinori Takada

Script:
Kenichiroh Yasuhara

Production Management:
Hideaki Takemura (SCP)
Noriko Ashino (SCP)

Takahisa Iwayoshi (Interlink)
Maki Hatayama (Interlink)

Hideichi Kurita (Power Box)
Hiromasa Fukutake (Power Box)

Promotion:
Satoshi Komuro
Mitsuhide Yamaguchi

Marketing:
Takashi Asano

Cover Design:
Me Company

Manual Design:
Eijiro Mori
Hiroe Suzuki (SMC)
Kenichiroh Yasuhara
Kenichi Fukuzaki (INO)
Rie Kitamori (INO)
Takayuki Komiya (INO)

QA Manager:
Shin-ichi Yoshida
Akiko Nakamura (Opus)
Koji Ota

QA Staff:
Masami Ohira (Opus)
Risa Sakamoto
Yoko Matsuyama

Executive Producer:
Akira Sato

Special Thanks:
Masatsuka Saeki
Toshiyuki Miyata

Opus Corp.
Sony Creative Products Inc.
Interlink Planning Inc.
Power Box
Wonderful Ltd.
Polyphony Digital Inc.
Phaze. rec

Pilot Version:
Satoru Hase (WONDERFUL)
Noriko Koike (WONDERFUL)
Toshinori Matsuura (WONDERFUL)
AKira Katsuta (Opus)
Tatsuaki Tsukamoto (Opus)